http://www.oldgamesitalia.net/

K

Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno I n.2
GENNAIO 1989
Lire 5000

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

37 GIOCHI RECENSITI

AFTERBURNER
BATMAN
TOTAL ECLIPSE
THUNDER BLADE

PANORAMICA SU:
COMPILATION
E GIOCHI
ECONOMICI

VIDEOGIOCHI
E INTELLIGENZA
ARTIFICIALE

I PREMI FIDO:
IL MEGLIO
DEL PEGGIO

MINIGUIDA AL MIDI

Glénat ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I libri del mare... i libri di sogno!

H. Vogtmann - M. Thonig - H. Ritter. MALDIVES.
Splendide foto di splendide isole. Colori incredibili del cielo, dell'acqua, del mondo subacqueo, della vegetazione... Un altro pianeta molto più piacevole del nostro.

Gerard Soury. CON LA TESTA PIENA DI PESCI.
Favolose immersioni nel Mar Rosso e nell'Oceano Indiano, in mezzo a un pullulare di vita coloratissima. Tante fantastiche foto a colori, un testo divertentissimo.

Jean-Georges Harmelin - Jean Vacelet - Christian Petron. MEDITERRANEO VIVO.
Tutta la vita subacquea del nostro mare in una straordinaria varietà di specie, vista in modo sistematico. Grandi foto a colori e precise informazioni. Il libro che tutti gli amanti del Mediterraneo attendevano.

Jill Bobrow - Dana Jinkins. YACHT & VELIERI STRAORDINARI.
Gli incredibili arredamenti lussuosissimi nell'interno delle più belle e più ricche "barche" del mondo.

Glénat ITALIA

Via Ariberto, 24 - 20123 Milano - Tel. 83.61.335/83.22.860

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SKATEBALL

Screenshot on ST

Screenshot on PC

The sport of the future combining the skills soccer with the gratuitous violence of "Rollerball" played in a space age ice stadium.

Lead your team to victory through a series of deadly hazard and crevasse strewn rinks and the kicking, barging your tactics of your opponents.

Only the brave win, or even survive !

UBI Soft

PRODOTTO E DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

2

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n.729 del 14/11/1988

GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
☎ 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit,
via Aosta 2, 20154 MILANO
☎ 02/ 8376394

Direttore responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Redazione
Marco Bill Vecchi;lur

Collaboratori
Alessandro Diano, Danilo Lamera, Paola Riva, Walter Almeno, Flavio Vida, Fabio Castellano

Grafica e Impaginazione elettronica
Vittorio Caligara

Consulenza DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
via A.Villa, 12
tel.02/2423547
Sesto S. Giovanni MI

TRANSCODIFICA LINOTRONIC
Graphic Service
via Marinetti, 3
20127 MILANO

STAMPA
Arti Grafiche Perissi
Vignate (MI)

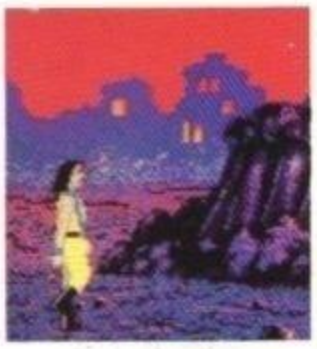
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi, via Zuretti 25, Milano

ABBONAMENTI
La corrispondeza va indirizzata a:
K-Studio Vit, via Aosta 2, 20154 MILANO
Una copia: L.5000. Abbonamento annuo: L.45.000 per 11 numeri (escluso agosto)
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno o vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA, via Ariberto 24 20123 MILANO
KAPPA utilizza testi e foto della rivista ACE (Advanced Computer Entertainment) su licenza della Future Publishing Ltd. Bath, UK

I PREMI FIDO 21
È tempo di bilanci. I giochi belli non si dimenticano ed è un bene ricordarsi di quelli brutti. La redazione di Kappa ha voluto preparare una contro-retrospettiva per premiare i buchi,le 'sole' e i fallimenti più clamorosi nel mercato del software gioco

SORPRESE

ANTEPRIME 7
Un'indigestione di anteprime neanche fossimo in clima Festival di Cannes. C'è chi dice che l'inverno sia tempo di affari per le case di software e una vagonata di nuovi giochi è pronto a partire per i negozi. Come promesso ecco le anticipazioni di K



ARCADE 24
Dall'Enada di Roma le anteprime e le foto dei migliori giochi da bar, *Robocop* compreso.

SUPPLEMENTO 59
Un nuovo inserto di K che include le compilation, i giochi economici e, naturalmente, i trucchi e le strategie, l'ormai indispensabile.....

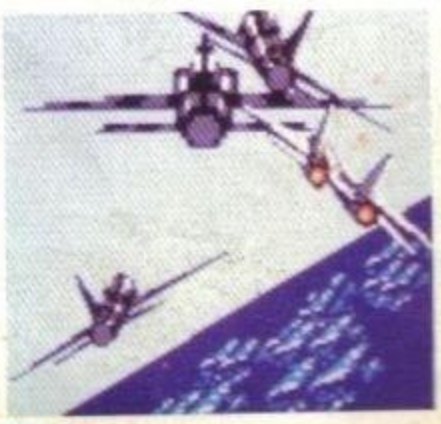
SALDI NEL SOFTWARE? 60
Qualcosa di vecchio, qualcosa di nuovo.Una trasvolata su un oceano di compilation e di giochi economici..

....TRICKS 'N' TACTICS 65
Dalla parte del giocatore: i trucchi ufficiali di *Powerdrome* e *Bombuzal* svelati dai loro programmatori. Inoltre una guida completa di mappa per *Space Harrier* e i primi trucchi e consigli spediti in redazione da voi, nostri, cari, affezionati lettori.

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO 31
Mai così grande! I giochi più attesi sono stati provati per voi con una particolare attenzione per gli attesissimi *Total Eclipse, Batman, Afterburner* e *Thunderblade*. Non sono mancati i colpi di scena, le delusioni e gli outsider.

ADVENTURE 72
Il Pilgrim seziona per voi *Fish* con l'aiuto dei tecnici della Magnetic Scrolls. Il buono, il brutto e il cattivo dell'Avventura nel 1988



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN ANNO ALLA GRANDE

Benvenuti a questo primo numero del 1989, pieno zeppo di recensioni, opinioni, considerazioni sul mercato dei computer giochi. Un mercato che sta preparandosi ad un 1989 incandescente, come dimostra la nostra gigantesca rubrica delle anteprime.

Fra un mese o giù di lì, non solo avrete l'imbarazzo della scelta, visto il volume del software in arrivo, ma sarete positivamente sorpresi per la gamma dei giochi disponibili. Si sta per scatenare un blitz europeo, con programmatori francesi e tedeschi pronti ad invadere l'Italia dopo quelli inglesi e americani. Noi siamo in prima linea e potete quindi attendervi il resoconto dal fronte del software gioco per tutto il 1989. Ovviamente non trascureremo i programmatori italiani, quei pochi ma buoni che si danno da fare, e già in questo numero potete leggere la recensione di *Italy '90 Soccer* della Simulmondo.

Anche sul fronte dell'hardware, le prospettive sono rosee. La Konix lancerà una nuova console nei primi mesi di quest'anno, mentre ci sono già delle voci di consolle a 16-bit da Atari, Commodore, Sega e Nintendo. Insomma, il 1989 è destinato a diventare un anno storico per le consolle dei videogiochi e il prossimo Natale potrebbero cominciare ad apparire i primi giochi su Compact Disc Interattivo.

In chiusura, un ringraziamento a tutti i lettori che ci hanno telefonato per farci auguri e complimenti, che ricambiamo volentieri augurandovi un Felice 1989.

LA REDAZIONE DI K

I REGOLARI

NOTIZIE 9

Arriva un nuovo sistema per gli arcade prodotto dalla **Rare Ltd** – John *Matchday* Ritman ha abbandonato i giochi per home computer per dedicarsi agli Arcade. Inoltre un servizio sulla mostra dei frattali di Milano.

MUSICA 78

Vita, morte e miracoli del MIDI, un'autostrada tra il computer e la musica.

GRAFICA 147

Buon compleanno Amiga! Nel suo terzo anniversario andiamo alla scoperta delle vere potenzialità grafiche del computer Commodore.

SPECIALI

LA FORZA DI CLONARE 18

La crisi di genialità ha contaggiato anche i videogiochi. Come nella musica anche nel divertimento elettronico le idee originali sembrano essere ormai poche.

I SOLDI DAI PIXEL 28

Prosegue l'inchiesta su come realizzare un gioco e diventare ricchi. La seconda puntata è dedicata alla grafica, da come preparare un gioco a come presentarlo ad una software house..

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMA ORA

La rivista era ormai chiusa, quando in redazione sono arrivate le prime lettere, sfidando la marea montante di posta natalizia.

Abbiamo bloccato le macchine e deciso di inserire le prime lettere arrivate. Dopotutto, dei lettori così solleciti meritano una redazione altrettanto sollecita. Ed ecco qui, quindi, le prime lettere, scritte da lettori che hanno seguito il nostro lavoro redazionale attraverso le riviste precedenti, sempre dedicate ai computer giochi. Ricominciamo da dove avevamo finito: l'indirizzo e la testata sono diversi ma le lettere sono sempre le stesse. Non incominciate a menarla con l'Amiga e St, rendetevi subito conto che il livello è un altro.

B.M.V.

K LETTERE, Studio Vit, via Aosta 2, 20154 MILANO

QUASI PERFETTA

Ho comprato il vostro primo numero della rivista per curiosità, convinto che ne sarei rimasto deluso. Invece al contrario dopo che aver letto le prime pagine, ne sono rimasto entusiasta: sia per il numero di recensioni che per il metodo di valutazione dei giochi.

K a mio parere è una rivista quasi perfetta, dico quasi perchè vi sono alcuni difetti che vorrei elencare:

1 Come in molte riviste di computer vi sono un infinità di errori di stampa (prendete per esempio pag.9)

2 Dovreste dare una valutazione con punteggio anche ai coin-op.

3 A mio parere dovrebbe essere sempre presente il piano delle uscite (*Space Harrier*, per esempio la versione per Amiga c'è o non c'è) e l'affinità arcade (vedi *Operation Wolf*).

Per il resto siete OK

Flavio Camilli
Roma

LETTERA AD UNA LETTERA

Premetto subito che mi sento molto imbarazzato a scrivere una lettera ad una lettera. Tralasciando le mie battute penose, devo dire, CAPPERO/!! Ma siete proprio voi!!! Albini, Rossetti, IUR, ci siete proprio tutti! Avete rimesso insieme la banda, vecchi furbacchioni! Siete dunque immortali? Ok, ok, basta con i complimenti, se no si rischia di cadere nel melenso. Proprio pochi mesi fa mi complimentavo con il sig. Bonaventura per la nascita di The Games Machine (scusate se cito la concorrenza) e voiora create un qualcosa così innovativo e geniale da far sfigurare tutte le riviste di videogiochi e computer mai viste sino ad ora.

Siamo forse al principio di una nuova, splendida era? Sbaglio o anche il mercato informatico-editoriale italiano sta diventando veramente competitivo? Le riviste di videogiochi cominciano a diventare tante, e fra poco, magari, avremo anche in Italia una situazione simile a quella inglese, il che non può che rallegrare tutti. Anche i programmatori si stanno dando da fare e stanno sorgendo vere e proprie software house made in Italy. Kappa è forse il primo passo di un lungo cammino.

Penso che non ce ne sarà bisogno, ma vi auguro buona fortuna, perchè avete tutte le carte in regola per diventare la più quotata rivista italiana di videogames. Ragazzi, in bocca al lupo, e che la polemica sia con voi.

Abituati alle valutazioni di Zzap!, le vostre paiono un po' complicate e non molto chiare ma il CIP e il QI sono trovate veramente originali. Per tutti quelli che non apprezzeranno la vostraottima rivista un ammonimento: indocti discant et ament meminisse periti.

A presto.

Il filosofo Matteo Bittanti
San Pietro all'Olmo. MI

TETRABYTE?

Carissimi (vecchi) amici della redazione di K (ma che dico K, questa rivista vale un Tetrabyte come il mio Amiga 14000), ho tra le mani il primo numero della Nostra rivista e non so che dire, finalmente qualcosa di completamente nuovo (e non i soliti Zzap! e The Games Machine).

All'inizio il nuovo metodo di valutare i giochi mi ha un po' confuso ma poco dopo ho subito pensato:

Questo per capire con quanta facilità si entra nell'ottica del modo di giudicare. Ho disegnato l'andamento del 1° numero, ma spero proprio che tutti i numeri futuri siano così (o anche di più). Molto interessanti anche le pagine gialle (che per fortuna non lo sono come quelle della SIP). Per oggi basta non voglio togliere spazio alle altre centinaia di lettori, passo e chiudo perchè voglio scrivere un'altra lettera al Pilgrim.

Luca (KIPPER) Dana
Iglesias

NINTENDO MON AMOUR

Cara redazione di K, la vostra rivista è stupenda e molto ben fatta. Mi voglio complimentare soprattutto con il creatore della copertina. Io posseggo un C64 e un Nintendo: preferisco quest'ultimo perché credo che disponga di giochi veramente ben fatti.

Vorrei chiedervi se farete delle recensioni e reportage sui giochi Nintendo? Ne parlerete nei prossimi numeri?

Davide Marino
Milano

Sono le prime lettere, quindi le pubblico senza censure e commenti sarcastici, ma ricordate che se volete risposte intelligenti dovete scrivere lettere intelligenti (spero che non ci sia nessun riferimento alle lettere pubblicate in questa pagina B.M.V.).

K

BOX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA DEFINITIVA MACCHINA ARCADE

John Ritman, programmatore di classici come *Match Day*, *Head over Heels* e *Batman*, è passato a lavorare sulle macchine arcade. Attenzione, non sulle vecchie macchine arcade, ma su un nuovo sistema sviluppato dalla **Rare Ltd.**, quelli dei giochi Ultimate.

Basato su una scheda madre proprietaria chiamata Razz Board, la nuova macchina arcade della Rare dovrebbe arrivare nelle sale giochi quest'anno. Tra i primi giochi ce ne sarà uno scritto da Ritman, con grafica di Bernie Drummond, che ha collaborato con lui in progetti come *Batman* e *Match Day 2*.

Non dovrebbe meravigliare molto sapere che il primo gioco arcade di Ritman sarà un gioco di calcio 11 contro 11 con scorrimento tetra-direzionale. *Final Whistle* sarà per uno o due giocatori, con una Coppa del Mondo a quattro round, giocata con un joystick e tre pulsanti di fuoco. Non c'è più il "calciometro" di *Match Day* e, combinando la pressione dei tre pulsanti con i movimenti del joystick, si possono ottenere fino a 600 mosse diverse...

"E' incredibilmente più veloce di *Match Day*", spiega Ritman. "Con 11 giocatori per parte, in confronto a *Match Day*, c'è meno tempo per pensare e c'è molta più adrenalina"

La grande dimestichezza sia col codice dello Z80 che con le routine necessarie per gestire un gioco di calcio gli è servita molto per scrivere *Final Whistle*, ma il passaggio dallo Spectrum ad una macchina arcade è stato comunque traumatico: "E' strano, sullo Spectrum ero costretto a mettere dentro il più possibile in 48K, poi improvvisamente mi sono trovato a lavorare con dei Megabyte. E' stupendo essere in un settore dove posso lasciar correre la mia immaginazione grazie a tutta la RAM e la tecnologia che ho a disposizione come programmatore."

Sembra che il mondo degli home computer abbia perduto definitivamente John e Bernie - sono già a metà strada di due altri giochi arcade per la Razz Board.

E' ancora troppo presto per dire esattamente quando *Final Whistle* sarà nelle sale giochi, perché la Rare Ltd. sta attualmente stipulando i contratti con i distributori. Appena saranno stabiliti i dettagli, potremo darvi notizie complete e le immagini dello schermo.

Nel frattempo, tanto per raccontare un aneddoto, John sta scrivendo una versione CP/M di *Core Wars*,. Non come progetto commerciale, ma come divertimento. Potreste essere ancora in grado di giocare un nuovo gioco di John Ritman sul vostro computer...

LA SCHEDA RAZZ

Basata su un chip Z80 "truccato", l'Hitachi HD64180, la scheda Razz Board ha 500K o 1Mb di memoria, a seconda delle esigenze del gioco. Un bus di indirizzo esteso permette al processore di indirizzare tutta questa memoria, che può essere immagazzinata negli spazi di indirizzo dello Z80 in blocchi da 4K.

La frequenza di clock è di 8 MHz, ma il processore sembra girare a 10 MHz per la maggiore velocità di molte istruzioni - la più utile delle quali è una moltiplica 8 - bit in 17 "t/states". Un sistema ampliato di interrupt permette di programmare i counter della scheda così da fargli eseguire un conto alla rovescia fino a zero e quindi causare un interrupt.

Secondo John Ritman, una delle migliori caratteristiche del processore è il DMA che consente trasferimenti diretti da memoria a memoria, senza però utilizzare i registri e usando soltanto 6 t/states per byte.

Le possibilità da un punto di vista grafico sono semplicemente sbalorditive. Il sistema gestisce uno schermo formato da 4 schermi di 64 K, ciascuno con una risoluzione di 256 x 222, con una possibilità di colorazione dei singoli pixel di 64 colori. C'è una palette di 262,144 tonalità e ogni schermo può usare palette diverse.

Due sono schermi di sfondo, con scrolling da hardware nelle direzioni X e Y, mentre gli altri due schermi sono per gli sprite. Viene visualizzato un solo schermo per gli sprite alla volta - l'altro viene aggiornato e poi vengono scambiati durante la ritraccia di quadro, pronti per il successivo aggiornamento. Usando il microprocessore per l'uscita video, si può cancellare uno schermo durante la ritraccia.

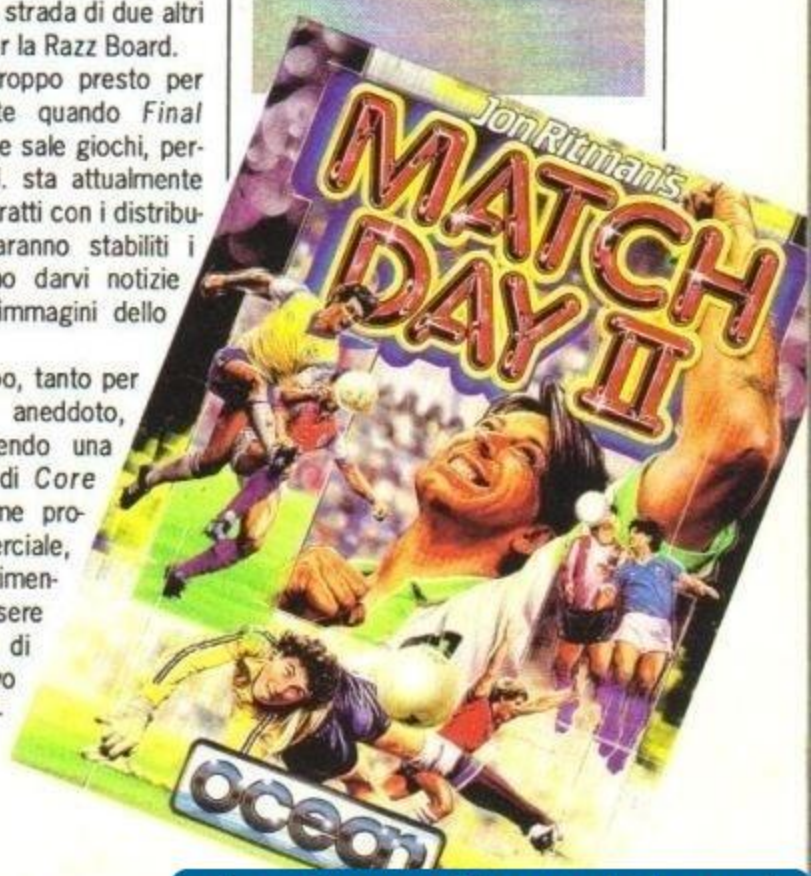
La cosa più geniale dello schermo è, comunque, il sistema Razz.

Quando è attivato, permette al programmatore di usare la funzione DMA per trasferire i dati dello sprite sullo schermo.

Una routine di sprite è lunga solamente 15 linee, ma può gestire sprite di ogni dimensione, cosa che non solo semplifica la programmazione, ma aumenta anche la velocità. Inoltre si disegnano solo i pixel disegnati di cui si ha bisogno - su quasi tutte le macchine si disegna un quadrato per semplificare le cose, anche se la maggior parte degli sprite non lo riempiono tutto. Un cerchio vuoto di 20 pixel di diametro richiede, per esempio, 400 pixel per essere disegnato sul quasi tutti gli altri computer (un quadrato di 20 x 20), ma sulla Razz Board sono disegnati solo 80 pixel.

Il suono è gestito da una scheda separata, dotata di processore HD64180 con 500 K di memoria, due chip per il suono FM e uscite stereo e per suoni campionati.

K-NEWS



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FRATTALI A MILANO

Nella splendida cornice storica del Palazzo Reale di Milano, a pochi passi dal Duomo, uno spettacolo di avanzatissima tecnologia ha trovato lo spazio per esprimersi e comunicare (taglia corto, n.d.r.).

Stiamo parlando della Mostra dei Frattali, allestita dal Goethe Institute e presentata nell'ambito dell'esposizione celebrativa per il 125° anno di fondazione del Politecnico di Milano, intitolata "Politecnico 1914-1963".

In una saletta che ricrea l'atmosfera di una galleria d'arte convivono quadri tecnologici e sofisticatissime apparecchiature.

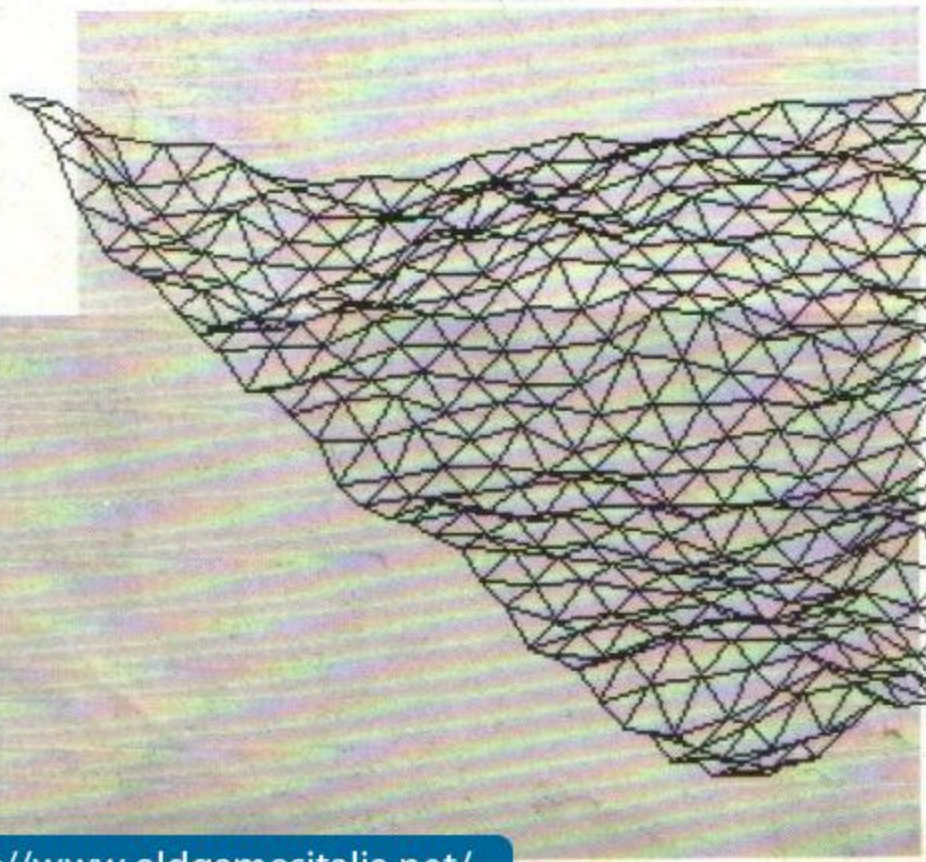
I titoli delle opere, invece d'essere "Ritratto di fanciulla con vaso di fiori nella mano destra" diventano "Modello gerarchico della temperatura", "Dinamica della popolazione", "Processo di Mandelbrot".

Nomi così particolari indicano l'origine degli elaborati, che altro non sono che rappresentazioni grafiche di complicatissime formule matematiche.

Le immagini risultanti appaiono simili a suggestivi paesaggi alieni, ad esplosioni di stelle lontane che mai nessun occhio umano aveva potuto vedere. La risoluzione grafica ottenuta ha dell'incredibile, con colori, effetti e sfumature decisamente "naturali".

Oltre alle opere, l'esposizione è attrezzata con un elaboratore che consente, attraverso un sistema CAD-CAM, di scegliersi il proprio "frattale del cuore" che il visitatore potrà materializzare su di un cartoncino mediante una stampante laser, affiancando al disegno il proprio nome a ricordo di questa immersione tecno-artistica.

L'unica pecca è che la mostra sia stata condensata in uno spazio così ristretto. Ciò non toglie che avere la possibilità di vedere ed accedere alla tecnologia più sofisticata sia una cosa che non capita tutti i giorni... quindi prendere o lasciare.



CRASH NELLA CITY

La passione per i computer giochi sta facendo vivere momenti di terrore alle banche e alle società finanziarie della City londinese, dopo che un virus ha mandato in tilt diverse reti di computer.

I giovani rampanti della City hanno trascorso parte delle loro ore lavorative a giocare il lascivo gioco della Mediagenic Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards. Sembra però che molti di loro giocavano con copie pirata che contenevano un virus, cioè un programma creato apposta per restare invisibile per un certo periodo di tempo così da riprodursi da utente ad utente. Quando il virus è diventato attivo ha cancellato informazioni finanziarie di estrema importanza dagli hard disk degli agenti di borsa, portando al blocco totale di intere reti di computer.

Dal Lunedì nero del 1987, gli agenti di borsa hanno meno opportunità di fare guadagni colossali e più tempo libero a disposizione. Da qui la moda dei computer giochi, in particolare di quelli "per adulti" come Leisure Suit Larry. L'effetto di questo passatempo è stato però sconvolgente ed ha creato il caos in diverse società londinesi.

La Mediagenic ha fatto sapere di non avere niente a che fare con tutto ciò, aggiungendo che questi sono i rischi insiti nell'usare software non originale.

"È tutta colpa di una copia. L'originale non dà alcun problema", ha dichiarato la portavoce della casa di software Amanda Barry. "Ovviamente siamo preoccupati per quello che è successo, ma se uno usa copie pirata deve sapere quali possono essere le conseguenze".

Leisure Suit Larry piace ai giovani rampanti della City perché tratta di un losco donnaiolo e giocatore d'azzardo che svolge la sua attività nei casinò e nei nightclub.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNO SGUARDO ALL'IMMEDIATO FUTURO...

Una rubrica di anteprime come questa mette di buon-umore per i mesi a venire. Ogni anno, il periodo prima e dopo Natale è un periodo eccezionale per il software gioco, ma quest'anno i titoli in uscita sono veramente tanti, come non ne abbiamo mai visti in sei anni che ci occupiamo di videogiochi. Il 1989 sarà un grande anno per il software ricreativo di qualità e le anteprime che trovate nelle pagine seguenti ne sono una prova.

Seguiteci in questo viaggio nell'immediato futuro...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1989: PRONTI VIA!

É già da un po' ormai che le case di software stanno preparandosi per il 1989. Dopo una lenta partenza, sembra che i programmatori e gli ideatori di giochi siano finalmente pronti a produrre giochi a 16-bit che utilizzano pienamente le capacità dei computer della "nuova generazione". E per l'89 vi sono moltissime novità anche per i giochi a 8-bit..

Quando leggerete queste righe, la **Palace** dovrebbe aver già pubblicato *Barba-rian II* per ST ed essere già pronta a cominciare lo sviluppo di una serie di nuovi titoli. Andy Wilson (reso famoso da *Dan Dare*) e Gary Carr (il grafico di *Barbarian I*) stanno lavorando a *Monster Museum*, un misto tra un gioco di combattimento e un'avventura dinamica, ambientato in un museo dove tutti gli oggetti in esposizione prendono vita.

La **Outlaw**, consociata della Palace, pubblicherà *Cosmic Pirate* della Zippo Games, una casa specializzata nello scrivere giochi per le console giapponesi. Per diventare un abile pirata cosmico dovete dimostrare alla mafia dello spazio di cosa siete capaci. Prima di intraprendere delle missioni dovete guadagnarvi il titolo di pirati, allenandovi sui simulatori. I simulatori affinano le capacità necessarie per guidare una nave-pirata e assomigliano ai classici giochi arcade. I simulatori costano e dopo un po' dovrete investire parte del vostro bottino in ulteriori addestramenti... oppure comprare degli extra per migliorare le prestazioni della nave-pirata. I possessori di ST e Amiga dovrebbero poter giocare *Cosmic Pirate* già tra breve, mentre le versioni per PC e 8-bit seguiranno appena possibile.

IN ASPETTATIVA

La **System 3**, che ha preferito evitare la corsa all'uscita pre-natalizia, sta lavorando a *Dominator*, che dovrebbe uscire prima della fine del mese, e a *Tusker*, previsto per l'inizio di marzo. É imminente *Last Ninja* (I) per ST e PC e "a grande richiesta", secondo le parole del direttore **Mark Cale**, *Last Ninja III* dovrebbe essere nei negozi verso Pasqua.

MERCANTI IN RITARDO

Nonostante su qualche rivista siano già apparse delle recensioni, la **Gremlin** sta ancora lavoran-

PRISON ● Chrysalis

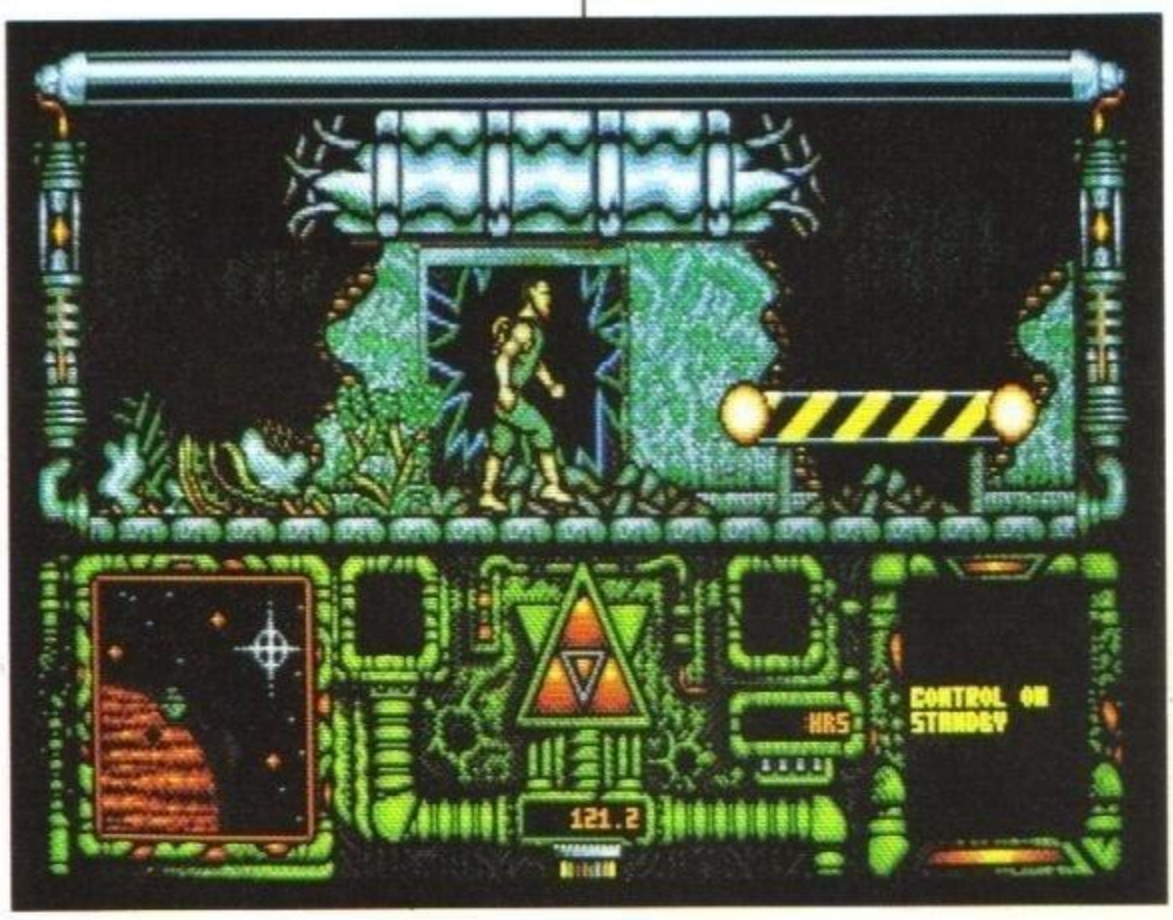
Il primissimo gioco della nuovissima casa di software Chrysalis è questa avventura arcade per ST e Amiga che sfida il giocatore a sfuggire da una colonia penale su un pianeta perduto nello spazio. Per scappare, bisogna trovare le parti nascoste di un'astronave ed assemblarle. Sempre dalla stessa casa sono in arrivo - per Pasqua - le versioni a 16-bit dei classici della Ultimate quali Atic Atac e Sabre Wulf, nonché un nuovo gioco ispirato al fumetto Rogue Trooper della serie 2000AD..

(sotto) ST - passeggiando sulla superficie di Prisoner alla ricerca dei componenti vitali per organizzare la fuga.

ST - Oltre ai Munsters ci sono anche mostri veri.

THE MUNSTERS ● Again Again

Il mese scorso vi abbiamo mostrato una foto della serie TV, questo mese vi facciamo vedere una schermata del gioco e il prossimo potrete leggere la recensione. In arrivo per tutti i formati, MSX compreso.



STORM WAR SUPERTRUX ● Elite Systems

Sul fronte degli 8-bit, Storm Warrior offre un combattimento fantasy in stile "taglia e affetta" ambientato tra caverne, città in rovina e luoghi inospitali: dovete rovesciare la Regina del Buio. Per C64 e Amstrad. Gli amanti delle corse possono mettersi al volante di camion truccati in un altro gioco di guida a scorrimento. Per un maggiore realismo, gli utenti C64, Spectrum e Amstrad dovranno procurarsi da soli un omino Michelin da mettere sul cruscotto. Oltre a ciò, l'Elite ha annunciato due nuovi giochi-quiz: Mike Read's Computer Pop Quiz, che comprende oltre 1000 domande, e A Question of Sport.

Sempre in gennaio arriverà Galactic Wanderer, un gioco di commercio intergalattico in 3D con elementi d'azione e di strategia - previsto per tutti i formati.

(sopra) C64 - occhio al drago... apritevi la strada a colpi di fendenti come un vero Storm Warrior

(sotto) C64 - sulla autostrada europea E1 in Supertrux.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FREEDOM ● Coktel Vision

La casa di software francese Coktel ha in cantiere una serie di giochi per 16-bit che dovrebbero uscire quanto prima. C'è Freedom, un wargame strategico/RPG nel quale dovete sfuggire da una piantagione di zucchero del XVIII secolo: cani, guardie e il padrone della piantagione sono sulle vostre tracce. Per ST.

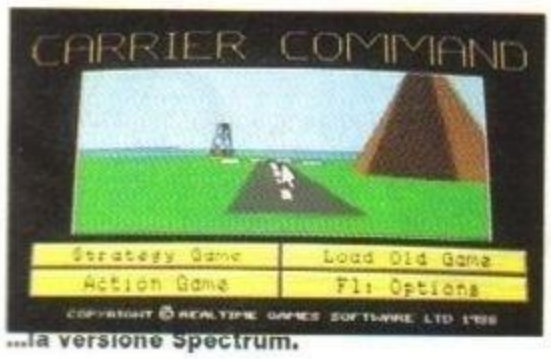
Ancora dalla Coktel una serie di titoli per IBM, Amiga e ST: Emanuelle (niente sesso e violenza: bisogna solo portare in salvo Emanuelle dal Brasile); Terrific Land, un'avventura dinamica nella quale dovete scappare da una strana isola; e 20.000 Leagues Under the Sea, un'avventura arcade basata sull'omonimo romanzo di Giulio Verne nella quale dovete sfuggire dal Nautilus. Infine, nei primi mesi dell'89, tenetevi pronti per il gioco ufficiale di Jungle Book - Il libro della jungla -, su licenza Walt Disney, nonché per il gioco ufficiale di Peter Pan.

ST - la fuga dalla schiavitù in Freedom.

CARRIER COMMAND
● Rainbird

Le versioni IBM, Amstrad e Spectrum (compreso il 48K) di questa incredibile produzione in 3D della Realtime sono in arrivo. Il set completo di Carrier Command dovrebbe essere disponibile per la fine di gennaio, qualunque sia il vostro computer.

Carrier Command - la versione IBM EGA e sotto...



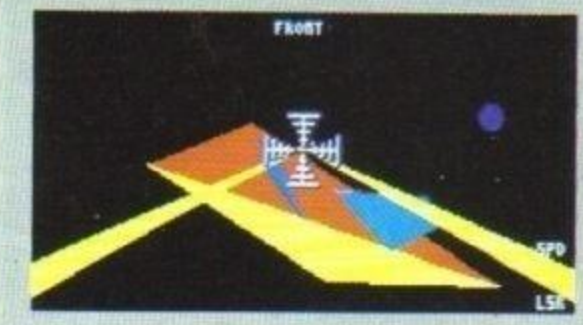
...la versione Spectrum.

ST - come agente del computer che controlla una città sotterranea, la vita può essere pericolosa. Specialmente se andate troppo bene e diventate una minaccia per il vostro padrone.

PARANOIA COMPLEX
● Magic Bytes/Gremlin

Una città futuristica sotterranea è dominata da un computer. Per mantenere il potere, ha bisogno di alcuni esseri umani disposti a far fuori coloro che stanno diventando troppo potenti. Se vi va di essere agenti di un computer, la vostra carriera potrebbe migliorare improvvisamente. State attenti, però. Se diventate troppo potente, potreste finire per diventare anche voi una preda... e in quel caso dovete scappare dalla città. In arrivo per tutti i formati maggiori in febbraio.

Circa nello stesso periodo dovrebbe uscire, sempre per tutti i formati maggiori, Tom and Jerry, un frenetico gioco d'azione dei programmatori tedeschi della Magic Bytes. Tra marzo e giugno sono attesi Nightdawn, Wall Street, USS John Young e Persian Gulf Inferno.



Federation of Free Traders

do a *Federation of Free Traders* - quando questo numero è andato in macchina i programmatori stavano dando gli ultimi ritocchi al gioco, perciò la recensione della versione definitiva dovrebbe apparire nel prossimo numero. *Dark Fusion*, per Spectrum, C64 e Amstrad, che dovrebbe uscire a giorni, è destinato agli amanti degli sparatutto: il gioco si svolge in un mondo sotterraneo scorrevole attraverso il quale avanza il vostro omino, dotato di jet-pack, distruggendo tutti gli alieni che incontra.

Se preferite fare il pirata della strada, provate *Motor Massacre*, una novità della **Gremlin** per tutti i formati. Mettetevi al volante di un veicolo "truccato", in un mondo post-olocausto, e distruggete tutto ciò che si muove.

Motor Massacre

Rivoltando il concetto classico dei computer giochi, la **Gremlin** ha tirato fuori *Ramrod*. Invece di giocare per non annoiarvi, qui sceglie-te tra un robot ed un uomo e cercate di impedire che loro si annoino dentro il vostro computer. Entrambi i personaggi sono degli patiti di musica il cui unico scopo della vita è la continua ricerca di divertimento. Guidate *Ramrod* o *Rambot* attraverso uno scenario ostile a caccia di compact-disc da ascoltare, o portateli al bar per bersi una bibita o farsi una partita all'ultimo coin-op. Soprattutto tenete d'occhio l'indicatore di noia per evitare che si annoino a morte...Le versioni per ST e Amiga usciranno in febbraio, seguite forse da versioni per altri formati.

CALCIOMANIA

Gli appassionati di calcio avranno pane per i loro denti: Kevin Toms sta dando gli ultimi ritocchi ad un "upgrade kit" che consente di ri-mixare *Football Manager II*, e non è l'unico che stia lavorando sul software calcistico... La casa di "budget games" **Zeppelin** si sta preparando al lancio di *Kenny Dalglish Football Challenge* - il loro primo gioco a prezzo pieno per l'etichetta Cognito. Invece di correre su e giù per il campo, interpretate il ruolo di un allenatore di belle speranze: guidare la squadra nella serie superiore può servire a far carriera ma non è

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

essenziale. Nelle serie maggiori sono sempre alla ricerca di buoni allenatori sprecati nelle serie inferiori. Non dimentichiamoci di *Emlyn Hughes' International Soccer*, che troverete già in commercio quando leggete queste righe, distribuito dalla **Audiogenic** e di *Microprose Soccer*, uno dei primi giochi d'azione della casa di software numero uno nelle simulazioni e realizzato da quelli della Sensible Software (*Wizball, Shoot 'em up Construction KIT*).La prospettiva è dall'alto come il coin-op *Wold Cup* e c'è la possibilità di giocare in 16

Quei tesori della **Codemasters** non hanno resistito alla tentazione di mettere 4 giochi di calcio in un solo titolo: *11 A Side-Soccer, Indoor Soccer, Soccer Skills* e *Street Soccer*. Attenzione, non è un budget!! Infine c'è *Professional Football* della **CRL**, per Spectrum.

NINJA TREE SIMULATOR?

La potente alleanza **Virgin/Mastertronic/Melbourne House/Leisure Genius** non ha sbandierato i suoi piani per il 1989. Dopo aver letto questo numero di Kappa saprete anche voi, come chiunque altro, cosa stanno preparando. Cominciamo da *Double Dragon*, in uscita imminente per la console Sega e per vari home computer; *Quarterback*, un gioco di football americano per il C64 pronto da un giorno all'altro; *Monopoly Deluxe* per ST e *Diplomacy* per C64, entrambi previsti per gennaio/febbraio.

Ed ecco una vera primizia...Sembra che i programmatori e i grafici della **Virgin** stiano leggendo libri sugli alberi dell'Inghilterra e studiando un'edizione della leggenda di Robin Hood. Che stiano lavorando ad un *BMX Ninja Tree Simulator*? No, questa sarebbe roba da Codemasters. Aspettatevi un gioco ambientato a Sherwood, interpretato da quella banda di allegri burloni...

IL GIOCO DEL DIO FENICIO

Alla **Psygnosis** stanno scaldandosi per *Baal*, uno sparatutto a scorrimento in otto direzioni con aspetti strategici. Lottate contro le forze del Dio del Male, combattendo per le 250 schermate del gioco, divise in tre sezioni multilivello. Per sconfiggere l'ultimo nemico dovete trovare e assemblare non meno di 18 pezzi di una Macchina da Guerra. Prossimamente su ST ed Amiga.

Captain Fizz Meets the Blasteroids è un'altro imminente sparatutto della **Psygnosis**, ambientato in un labirinto visto dall'alto in stile pianta. Può essere giocato da una sola persona ma è stato ideato come gioco per due giocatori da giocare insieme ad un amico. Amichevole, eh? Il tanto atteso gioco di "distruzione cubica" della **Psygnosis**, *Aqua Ventura*, dovrebbe uscire a gennaio. E' un'altro sparatutto a scorrimento in 8 direzioni con dei solidi che si muovono velocemente; la differenza è che alcuni alieni sono inoffensivi finché non iniziate a spararli contro. E quando succede le cose si fanno veramente difficili. Sono inoltre in lavorazione il seguito di *Chronoquest* e un nuovo

Aqua Ventura

Amiga - seminando morte da un Phantom Fighter sopra un paesaggio blu.

PHANTOM FIGHTER

● Martech

Una grafica potente completa l'azione di gioco in questo imminente sparatutto per Amiga e PC della Martech, prodotto dai loro agenti irlandesi della Emerald Software. Il demo è bellissimo e qui a Kappa non vediamo l'ora di metterci sopra le mani. Purtroppo, Phantom Fighter sarà un piacere negato agli utenti ST - la Martech sostiene che l'ST non riesce a gestire la grafica..

PURPLE SATURN DAY

● Infogrames

Su Saturno per un giorno all'anno tutto diventa rosso porpora. In quel giorno, si svolge un'Olimpiade a quattro discipline a cui partecipano concorrenti dei pianeti vicini. La manifestazione è stata "ripresa" in Purple Saturn Day, imminente per i 16-bit e a seguire per gli 8-bit. In Brain Bowler dovete lottare con un avversario per il controllo di due emisferi di un cervello - sparando con un fucile automatico a dei punti strategici del cervello. In Tronic Slider dovete correre su un aeroscafo per un campo di gioco triangolare, raccogliendo energia, evitando monoliti e affrontando altri concorrenti. Ring Pursuit è uno slalom nello spazio, ambientato negli anelli che circondano Saturno, in cui dovete evitare i satelliti orbitanti. Infine, Time Jump catapulta il concorrente nello spazio...

Ancora dalla Infogrames è in arrivo, per la loro nuova etichetta Exxos, un gioco basato su due libri di Tin Tin - Viaggio sulla Luna e Gli Esploratori della Luna. Aspettatevi un'avventura dinamica.

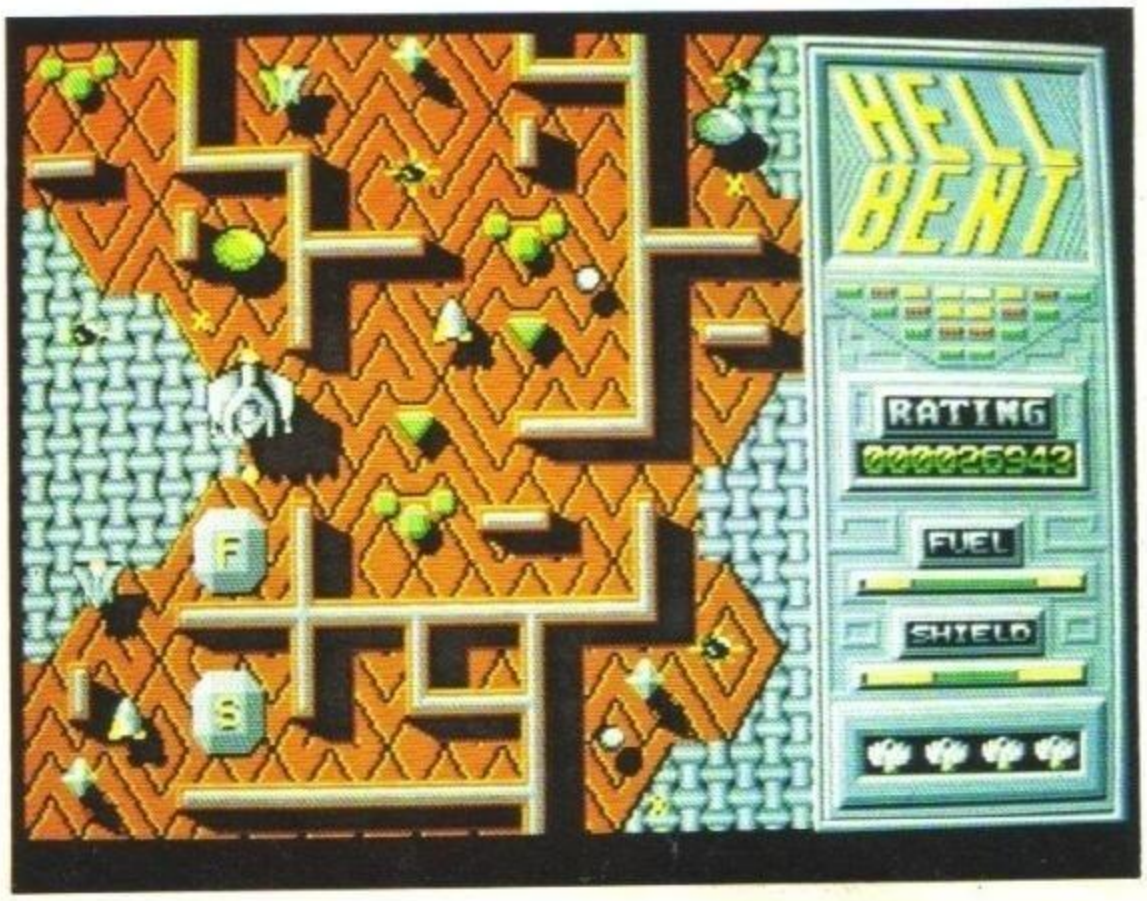
ST - L'inizio di Tronic Slidor: il campo di gioco zooma verso di voi dallo spazio profondo prima che la gara cominci...

ST - Tin Tin arriva finalmente su home computer, per merito della Infogrames.

HELLBENT ● Novagen

E' imminente il terzo titolo a 16-bit della Novagen, programmato non da Paul Woakes ma da Donovan Prince, con grafica di Mo Warden, la persona che ha disegnato la grafica di Backlash. Non si sa ancora, invece, la data d'uscita del terzo gioco a 16-bit di Woakes, Damocles...

ST – ci sarà tempo per osservare la grafica di Hellbent, l'ultimo titolo della Novagen.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

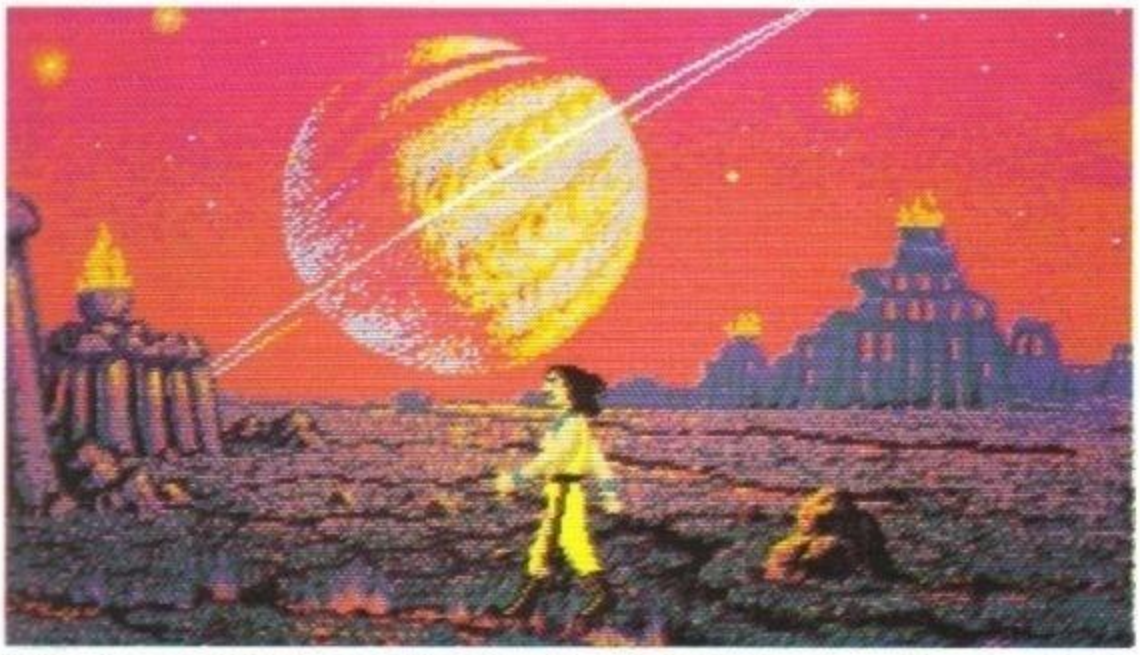
GALACTIC CONQUEROR

● Titus

In Galactic Conqueror la strategia si mescola con l'azione 3D... è una specie di After Burner nello spazio, con scontri terrestri e aerei che preludono a quelli spaziali. Nei panni di Conqueror dovete proteggere 416 pianeti di un gruppo interstellare sotto attacco - scegliete i pianeti più in pericolo e difendeteli. Previsto tra ora e febbraio per i cinque maggiori formati. Anche Crazy Cars II - il seguito di... OK, avete indovinato - dovrebbe uscire nello stesso periodo.

ST - Galactic Conqueror della Titus non è solo un After Burner nello spazio.

KRISTAL ● Prism



Amiga - le cose iniziano a complicarsi per Drancis Frake, il quale continua imperterrito la sua ricerca del Cristallo.

Non molti computer giochi sono basati su commedie musicali - soprattutto commedie musicali non ancora messe in scena - ma è questa l'ispirazione di *The Kristal*, un titolo per ST e Amiga in uscita a gennaio, scritto dalla Fissionchip Software e pubblicato dalla **Prism**.

La trama era stata scritta da Micky Keen, Rod Wyatt e Mike Sutin per una commedia musicale piena di effetti speciali che era quasi arrivata ad essere messa in scena, ma che è stata bloccata in fase di produzione. Dieci anni dopo, quando gli autori se ne erano ormai andati ciascuno per la loro strada, Sutin ha avuto un'idea geniale: perché non riadattare la storia del pirata spaziale Drancis Frake per i computer a 16-bit?

Come descrivere *The Kristal*? È più complesso di un gioco arcade ma c'è più azione che in un gioco d'avventura. Con i suoi quattro dischi, i duelli all'arma bianca, l'interazione dei personaggi e le battaglie spaziali, la migliore definizione sembra essere "mega-epica". Potrebbe essere *Lords of Midnight* o *Dun Darach* per la generazione dei 16-bit, grazie all'azione di gioco veloce e intelligente.

Le avventure di Frakes cominciano su un pianeta alieno. Dopo un po' di cammino verrà avvicinato da una pianta parlante: il primo di una serie di strani incontri. Ma fermatevi a parlare con chiunque, anche coi personaggi più strani, perché è l'unico modo per sapere dove siete e, soprattutto, cosa fare. La Fissionchip non rivela molto sulla trama del gioco, ma possiamo dirvi che riguarda una principessa destinata a sposare, da lì a tre giorni, l'uomo sbagliato.

La vita di un pirata dello spazio è bella perché è varia. Ciascun pianeta è immediatamente riconoscibile grazie ai 60 sfondi meravigliosamente disegnati da Michael Haigh e David Hardy. I personaggi sono di Chris Petts, Julian Edkins e Rodney Wyatt, e ciascuno è animato fin nei minimi particolari per esprimerne il carattere, cosicché un hippy ciondola, un mendicante zoppica e così via. I duelli con la spada sono ancora più impressionanti, grazie a 150 quadri d'animazione.

Il direttore della programmazione Alex Millis con gli assistenti Justi, Giulio Zicchi e John Edwards hanno poi messo insieme il tutto.

L'ingegnosa miscela di viaggi nello spazio e pirateria dei sette mari vi consente di volare tra i pianeti a bordo di un veliero spaziale che spara colpi di cannone contro gli invasori alieni a forma d'insetto. Ci sono ambienti supermoderni, pianeti-giardino terrestre e mondi di lava, nei quali dovete fare in modo di non scottarvi i piedi! Anche il parser di conversazione è abbastanza sofisticato da fornire risposte convincenti alle vostre domande.

Anche se quando il gioco era ancora da assemblare, non è escluso che venga realizzato per gennaio. Le premesse per un gioco che garantisca ore e ore di divertimento come mai si è visto su home computer ci sono.

gioco del programmatore di *Menace*: usciranno entrambi entro Pasqua.

ETICHETTE A NON FINIRE

Il "cartello" **Activision, Mediagenic** ed **Electric Dreams** ha annunciato la creazione di due nuove etichette: **Vivid Images** e **Motion Picture House**.

Per l'**Electric Dreams** uscirà tra breve l'*Incredible Shrinking Sphere*, uno sparatutto/gioco di strategia isometrico con scorrimento multidirezionale, nel quale pilotate una sfera con massa variabile attraverso un labirinto. Trappole, quadrati-prigioni e sfere assassine cercheranno di ostacolarvi e dato che la velocità della sfera varia in rapporto alla massa, non sarà semplice da guidare. Non si sa ancora la data esatta d'uscita di *Time Scanner*, la conversione del coin-op della Sega, ma dovrebbe essere in circolazione da gennaio.

E, naturalmente, la **Mediagenic** dovrebbe far uscire nell'89 cinque conversioni di altrettanti coin-op della Sega: *Galaxy Force, Altered Beast, Hot Rod, Sonic Boom* ed *Ace Attacker*. Resta da vedere, alla luce di *After Burner* (per cui si è dovuto "fare l'impossibile"), come sarà la versione su computer di *Galaxy Force*.

I patiti dell'avventura che hanno un computer a 16-bit possono aspettare l'arrivo dell'ultimo gioco della **Sierra** - *Manhunter*: New York. Gli alieni hanno invaso New York e voi siete un'investigatore umano assunto dal dittatore alieno. Durante il gioco si può scegliere tra il bene e il male e diventare un amico degli alieni o un sostenitore della resistenza umana. A coloro a cui è piaciuta la serie *Kings Quest*, gradiranno sapere che sono imminenti le versioni a 16-bit di *Kings Quest IV, The Perils of Rosella*.

TITOLI MISTERIOSI.

Astaroth

Nel quartier generale della **Hewson**, David Jones sta sgobbando su un nuovo gioco per l'Amiga, atteso per aprile, e John Philips (*Eliminator*, titolo provvisorio *JMP3*), sta lavorando ad un progetto per ST e Amiga. L'enigmatico titolo provvisorio è *JMP4* e anche questo dovrebbe essere pronto per aprile.

A parte questi titoli misteriosi, è imminente l'uscita di *Astaroth the Angel of Death* per ST e Amiga, un'avventura dinamica a "stanze", programmata da Mark Dawson, l'autore di *Robin of the Wood* e di *Nodes of Yesod*. Non bisogna dimenticare l'uscita a gennaio di un violento

Kalasknikov

http://www.oldgamesitalia.net/

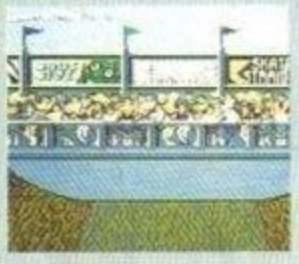
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sparatutto a 3 livelli e con circa 750 schermi d'azione a scorrimento multidirezionale: *Kalashnikov*, anch'esso per ST e Amiga. Chi ha un 8-bit stia pronto per l'uscita, sempre a gennaio, di Stormlord, l'ultima fatica di Raffaele Cecco, di cui sono previste anche le versioni per ST e Amiga.

SPORT IN POLTRONA

Per gli sportivi la **Accolade** ha in serbo delle sorprese: potranno giocare a tennis/ snooker/ carambola/ biliardo/pallacanestro e pugilato mentre fanno merenda. *Serve and Volley*, per PC e C64, è una simulazione di tennis molto complessa in cui i giocatori devono muoversi per il campo, scegliere i colpi che intendono tirare e la direzione del tiro usando un sistema di comando a menù. Il tutto in tempo reale...A chiunque interessi giocare con una stecca, che sia da biliardo, snooker, carambola o per un gioco "ideato" appositamente, farà piacere sapere che è in arrivo la versione per PC e C64 di Rack'em. C'è poi la pallacanestro per C64, intitolata *Fast Break*, una simulazione a tutto campo tre-contro-tre e *TKO (Technical Knock Out)*, una simulazione di pugilato per C64 con schermo diviso e prospettiva in prima persona dell'azione. I pugni, questa volta, li vedrete proprio arrivare!



Skate or Die

FORMATO MANIA.

L'**Electronic Arts** ha deciso di estendere il numero dei formati su cui apparirà *Skate or Die*, un simulatore di skateboard. Tra qui e l'inizio della primavera i possessori di IBM, Spectrum, Amstrad e poi Amiga e ST potranno provare il brivido della rampa Freestyle, della "discesa libera" e delle acrobazie sulla rampa. Fino ad 8 giocatori

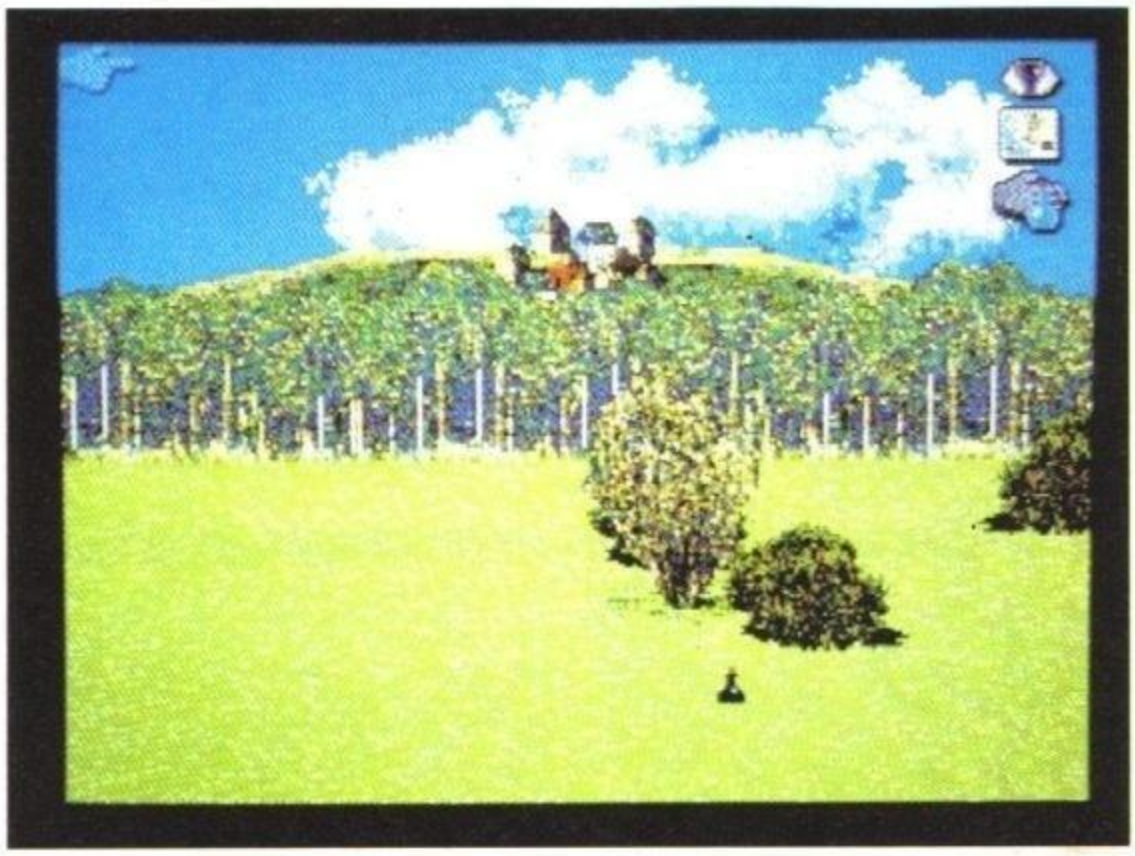
Zany Golf

possono competere tra di loro oppure 2 giocatori affrontarsi - uno contro uno -nelle gare di Pool Jousting e Downhill Battle.

Tra breve una versione assurda e bizzarra del golf - *Zany Golf* - farà divertire gli utenti PC. Subito dopo anche gli utenti ST e Amiga potranno cimentarsi su questo percorso a 9 buche che ha poco a che vedere con il golf. Muri semoventi, tappeti magici, pedane di trasporto, raggi di particelle e fasci laser sono solo alcuni degli ostacoli da superare in *Zany Golf*.

EUROPUGILATO

Come se quello che è già stato annunciato per gli sportivi da poltrona non bastasse, la tedesca **EAS** sta per pubblicare *Ringside* per l'Amiga, un'altro simulatore di pugilato che permette al



Che sia la fiala di una pozione quella nell'erba?

WAR IN MIDDLE EARTH ● Melbourne House

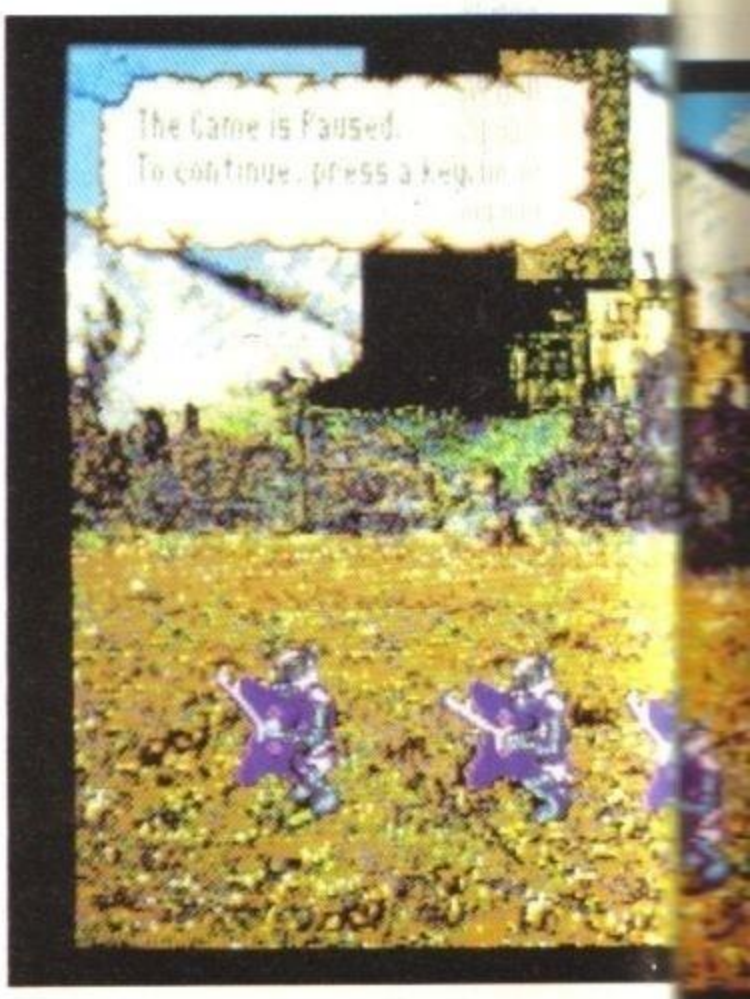
Non è il seguito dell'avventura *The Lord of the Rings*, ma un prodotto completamente nuovo che comprende l'intera trilogia di Tolkien ed è anche incredibile da vedere.

Ci sono voluti circa 14 mesi per realizzarlo, ma ciascuna locazione nelle versioni a 16-bit ha la sua grafica e il suo sonoro - sia la musica che le immagini sono state digitalizzate. Le immagini sono state passate con un procedimento particolare così da farle sembrare parte di un gioco fantasy televisivo, a detta del produttore Ron Harris.

Il gioco a 16-bit gira su tre livelli: al Livello Personaggi, il giocatore può vedere i singoli personaggi del gioco vagare da una locazione all'altra; usando il Livello Generale è possibile vedere i personaggi e gli eserciti muoversi per la Terra di Mezzo; e infine la mappa del Livello Globale consente di vedere tutta la Terra di Mezzo su un solo schermo. Spostando un puntatore sulla mappa si vedono maggiori dettagli, fino a poter arrivare al Livello Personaggi in una locazione selezionata. Allo stesso modo, è possibile usare la mappa del Livello Globale per avere un'idea totale di quello che succede nella Terra di Mezzo e poi passare alla mappa del livello Generale cliccando un puntatore. Le versioni a 8-bit non avranno il Livello Personaggi, ma per ovviare a questa perdita il giocatore potrà essere direttamente coinvolto, eseguendo lui stesso le mosse, nelle sequenze di combattimento.

Ci sono mille modi per perdere, ma uno solo per vincere: far cadere l'anello nella Crepa del Destino. *War in Middle Earth* può essere giocato come adventure/RPG, come gioco di strategia o come wargame - la trama resta la stessa, ma l'azione di gioco è governata dal modo in cui il giocatore decide di affrontare i problemi. I giocatori veramente pigri possono anche non far niente e starsene lì a vedere lo sviluppo degli eventi, come se stessero guardando un film computerizzato della trilogia.

I personaggi controllati dal computer hanno un loro sistema decisionale e faranno quello che fanno nei libri, ma le azioni del giocatore influenzeranno la trama. E sono anche personaggi intelligenti: ad esempio, se i Nazgul prendono l'anello a Frodo, si dirigeranno verso Sauron's Lair muovendosi come una fila di giocatori di rugby, zigzagando e fintando nel tentativo di non far sapere chi di loro ha l'anello. Tutti i sistemi decisionali dei personaggi sono intercollegati, cosicché prendendo il controllo di un personaggio si modificano le azioni di tutti gli altri.



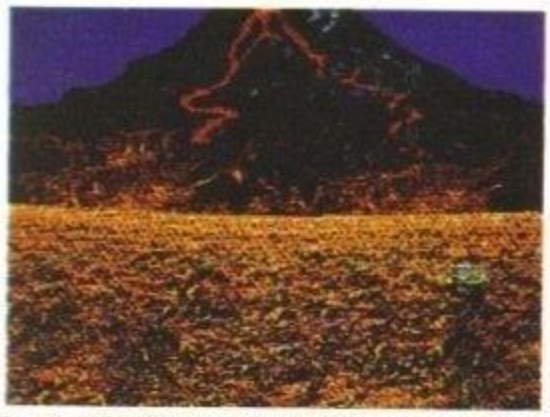
Un paio di personaggi si affronta in duello in una sequenza di combattimento che avviene a Livello Personaggi. In un caso come questo gli eserciti sono rappresentati da un singoli personaggi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

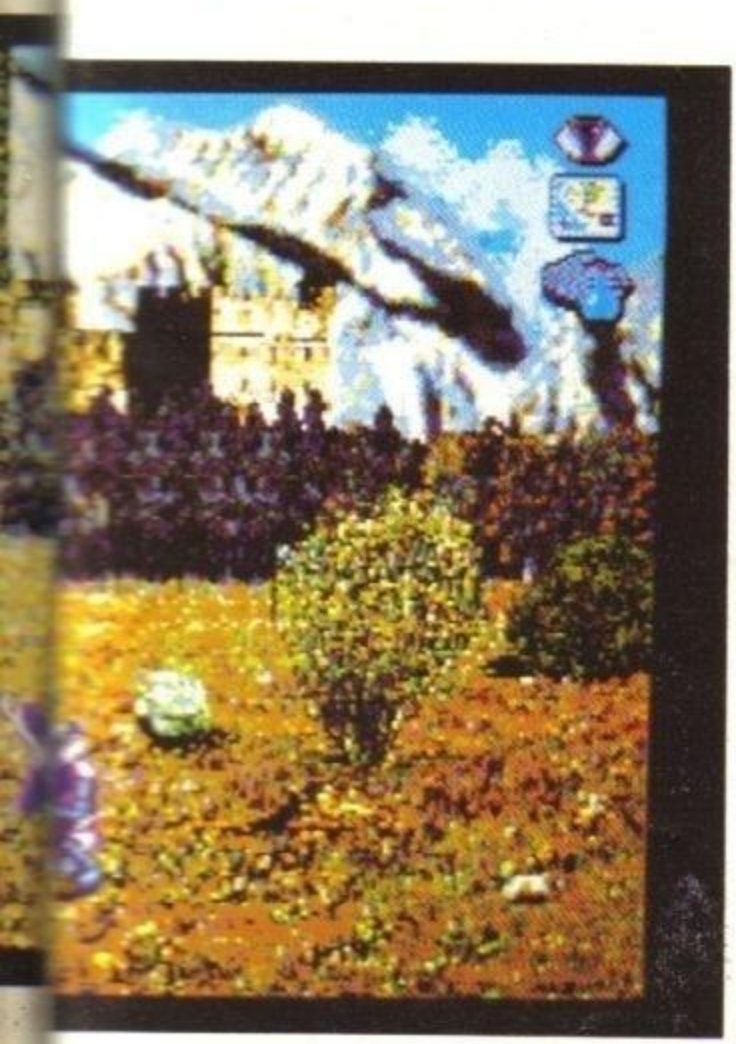
http://www.oldgamesitalia.net/

La mappa del livello Globale di Middle Earth



In prossimità del rifugio di Sauron al livello Personaggi.

Un'altra scena di fantasy - Un castello appare sullo sfondo.



giocatore di "costruirsi" un pugile e poi affrontare 10 avversari. Seguiranno le versioni per ST e PC. La **Linel** promette che nel SUO gioco di boxe per Amiga, *The Champ*, sponsorizzato dal **World Boxing Council**, ci saranno 1500 quadri animati e 11 diverse mosse offensive e difensive. Si comincia dalle risse per strada, dove bisogna essere notati da un talent scout che vi farà diventare pugile professionista. Ci si deve quindi allenare e combattere fino ad arrivare alla disputa del titolo di Campione del Mondo. Tutto ciò con la colonna sonora di Rocky. Le versioni per ST e C64 seguiranno subito dopo.

Se la dura vita del ring non vi ha trasformato in un clone di Stallone, allora potrete giocarvi i titoli più più "intellettuali" della **Linel**, tra cui figura *Dragonslayer*, un'arcade adventure per ST e Amiga in cui bisogna combattere contro più di cinquanta nemici, cercare i pezzi di un medaglione e trucidare un dragone.

Outpost

AVAMPOSTO SULLA NUOVA FRONTIERA.

La nuova casa di software **Frontier Games** sta per debuttare con un gioco originale per C64 - *Outpost*. L'obiettivo di questo "gioco tattico" è di far avanzare quattro unità di marines fino ad infiltrarsi in un avamposto nemico. Si parla di marcata caratterizzazione e di sei missioni collegate - decidete la strategia, affinate la tattica, fate le vostre mosse e poi guardate ciò che accadrà in una sequenza animata in stile arcade. Dopo la versione C64 dovrebbero arrivarne altre sia per 8-bit che per 16-bit.

ZONA SENZA SCUSE

L'Arcana, per qualche strano motivo, crede che *No Excuses* sia proprio il tipo di gioco adatto ad un giovane rampante che vuole acquisire le capacità mentali che servono per raggiungere il successo. Staremo a vedere se i membri dell'**Arcana** hanno giocato il loro stesso gioco e se riusciranno a farsi strada nella jungla del software. Gli utenti ST e Amiga dovrebbero essere in grado di far lavorare il loro cervello non rampante sulle 50 prove contenute in *No Excuses* già quando leggeranno queste righe.

MASSACRO IN MULTITASKING

La **Logotron** farà uscire a gennaio *Prospector in the Mazes of XOR* per Amiga, appena in tempo per tenere impegnati i giovani rampanti allenatisi con *No Excuses*. Il gioco, che è la versione a 16-bit di *XOR*, contiene 30 livelli, una colonna sonora digitalizzata e una grafica rinnovata - sembra che raccoglierete palloni aerostatici invece di maschere. *Prospector* dovrebbe girare in multitasking con programmi come *Sculpt 3D* ed *Excellence*. Dovrebbe rivelarsi ideale per il divertimento del giovane rampante, sia in ufficio che a casa.

COSI' PAUROSO CHE NON OSA USCIRE?

La **Microdeal** aveva in programma di presentare *Frightnight* al Comdex di Las Vegas, insieme a *J.U.G.* per ST (impossibile a descriversi: giocatelo e uccidete quel virus), *Time Bandit* - un gioco d'azione per PC - e *Turbotrax*, un gioco di corsa sulla falsariga di Scalextric per Amiga.

NUOVI RUOLI

Anche gli amanti dei giochi di ruolo avranno pane per i loro denti nei mesi a venire. Il primo titolo in cassetta dell'**Origin** per C64, Amstrad e Spectrum, *Times of Lore*, dovrebbe già essere in vendita quando leggerete queste righe. Seguiranno le versioni per ST e per Amiga. L'**Electronic Arts** sta per pubblicare *Neuromancer* per C64, a nome dell'**Interplay**, già produttrice della serie *Bard's Tale*. In questo gioco, basato sul romanzo "cyberpunk" di William Gibson e con una colonna sonora originale (scritta dai Devo), siete un pirata di software del futuro che penetra in un complesso sistema informatico. Per ora, cari cyberfreaks, è solo per C64.

ASSISTENTE DM

Un'altro gioco di ruolo della **Electronic Arts**, intitolato *Mars Saga*, vi proietta in una colonia penale su Marte. La vita vale poco e sopravvivere non è facile, come gli utenti del C64 non tarderanno a scoprire. E se siete tipi che amate interpretare un bel ruolo non perdetevi *Deathlord*.

Ovviamente c'è anche *Dungeon Master's Assistant* della Us Gold, una utility indispensabile per i seri utenti del sistema *AD&D* con C64 e PC. Può rendere la vita di un DM molto più facile.con il suo archivio di oltre 1000 incontri e circa 1300 mostri. Con tutto questo fermento, potrebbe essere che il mese prossimo troviate uno speciale sui giochi di ruolo.

GUERRA VIA TELEFONO

Gli utenti di C64, PC e Apple II che non temono le bollette telefoniche salate potranno, con *Modem Wars*, comunicare tra di loro e combattere via telefono su campi da battaglia generati a caso sullo schermo. Se non avete azioni della Sip o non volete arricchirla ulteriormente potete sempre giocare contro il computer... Sempre in tema di battaglie, la **Strategic Studies Group** (conosciuta da quelli del mestiere come SSG) sta per completare, con *Wil-derness to Nash-ville*, la trilogia di gio-chi sulla guerra civile ameri-cana per gli utenti di C64. Poi c'è *Mac Arthur's War Battle of Korea*, un altro prodotto della stessa casa, che presenta una versione più potente e realistica del Decisive Battles System. "per un migliore realismo" sul fronte della simulazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLI DISGUSTOSI

La **Eclipse** ha promesso venticinque livelli "disgustosi" con grafica adeguata per ST e Amiga. Sembra che in Growth dovrete aprirvi la strada tra i bit filamentosi di una gigantesca forma di vita aliena, prendendo parte alla frenetica battaglia per distruggere un tumore. Ugh. Se la biologia aliena è troppo per il vostro stomaco, gli utenti St e Amiga potranno saltare a bordo di un aeroscafo e combattere contro le forze di un regime oppressivo nell'altro imminente titolo della Eclipse, Atax.

OLTRE IL LATO OSCURO

La **Incentive** tiene la bocca chiusa sui suoi progetti per l'89 - si sa solo che a febbraio uscirà *Dark Side* per ST e Amiga e che sono stati fatti considerevoli progressi nel sistema Freescape. Il loro portavoce ammette soltanto che si sono completamente dedicati ai giochi in 3D solido. Perciò dovrete accontentarvi della recensione su questo numero di *Total Eclipse*.

Total Eclipse

GIOCHI FRANCESI

La **Ubi Soft** sta per pubblicare *Iron Lord* per Amiga, ST, Amstrad e Spectrum. Siete un guerriero sperduto in un paese pieno di traditori, spie ed assassini. Uno zio malvagio ha detronizzato vostro padre: dovete radunare un esercito e ristabilire il vostro diritto al trono, dando battaglia e comportandovi sempre in modo losco. Sempre dalla **Ubi Soft** è in arrivo per tutti i maggiori formati *Skateball*: una simulazione sportiva futuristica che è un misto di calcio e roller-derby giocato su una pista di ghiaccio.

PREZZI DA 8-BIT, GIOCHI DA 16 BIT?

La nuova etichetta **Axxiom** ha annunciato l'uscita nei prossimi mesi di nove titoli a 16-bit, il primo dei quali, Powerstyx, è recensito in questo mese. E' in arrivo anche *Mission Elevator* per ST e Amiga, in cui bisogna perquisire un albergo in cerca di bombe da disinnescare; Spaceport, in cui bisogna salvare degli innocenti, prigionieri in una rete sotterranea, alla guida di un elicottero spaziale; e *Skyblaster*, un simulatore 3D di combattimento di elicotteri. La **Axxiom** ha in previsione l'uscita di altri cinque

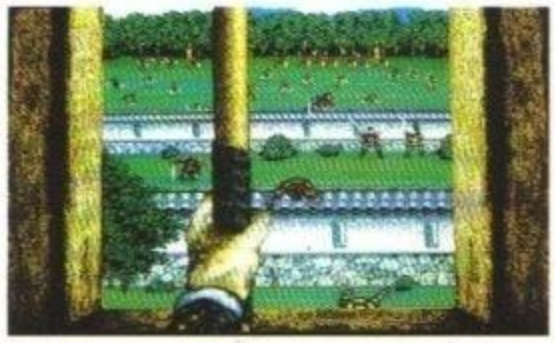
Mission Elevator

MIRRORSOFT E IMAGEWORKS

"Il più grande gioco per C64" e "Questo è il definitivo sparatutto per C64" sono le frasi pronunciate dalla **Mirrorsoft** per presentare Phobia, un gioco a scorrimento veloce del duo **Crowther** e **Bishop**. Nella versione definitiva ci saranno almeno quindici livelli a tre stadi, presentati sotto forma di una rete collegata di pianeti. L'obiettivo è di affrontare i vari livelli cercando di recuperare nove sezioni di uno scudo calorico che consentirà alla vostra astronave di penetrare e distruggere un sole al centro della galassia.

Crowther e Bishop hanno lasciato galoppare la loro fetida immaginazione sul tema della fobia - sono già stati messi insieme un bel po' di spaventosi livelli, tra cui uno che rappresenta la morte. Sono già in lavorazione livelli sull'elettricità, l'acqua, gli uccelli, il fuoco e il buio. Il tutto dovrebbe essere pronto per febbraio. Sono previste versioni per Amiga e ST.

C64 - il livello "paura della morte" di Phobia, con teste che si trasformano in teschi, corvi, fantasmi, impiccati, ghigliottine e bare da cui fuoriescono degli scheletri. Brr, che paura!



ST - far fuori soldati nemici con il vostro fedele arco dalla feritoia di una fortezza in Lords of the Rising Sun!

Sempre in febbraio dovrebbe uscire un gioco epico giapponese dalla **Cinemaware** - *Lords of the Rising Sun*. L'obiettivo del gioco, giocato su una mappa del Giappone, è di prendere il controllo di tutto il paese, liberandolo dalle grinfie di un uomo malvagio. Una parte del gioco consiste nel farsi alleati e pianificare una strategia vincente - sequenze arcade punteggiano la campagna, tra cui una sequenza in cui dovete deflettere con una spada delle stelle "shuriken" lanciatevi contro da dei Ninja e un'altra sequenza in cui dovete, in sella ad un cavallo al galoppo, uccidere dei fanti nemici. La **Cinemaware** ha anche pronto *TV Sports Football*, uno spettacolare gioco di football americano. La grafica è straordinaria e il gioco ha molti particolari come l'arbitro che lancia il fazzoletto per il fallo, un presentatore televisivo, delle prosperose cheerleaders. Non pensate che *Tv Sports Football* sia solo bello da vedere: il programma ha degli splendidi playbook, 24 schemi di attacco e di difesa e la possibilità di organizzare una lega con 27 amici.

Tra gli imminenti titoli della **Imageworks** figurano *Crimetown Depths*, una missione nella

INTERPHASE

L'incredibile animazione in 3D solido è la forza di *Interphase*, un gioco con trama "cyberpunk". Il vostro assistente sta cercando di penetrare all'interno di un grosso palazzo difeso da un enorme computer. Siete entrati nell'architettura interna della macchina e state tentando di disattivare il software che controlla i sistemi di sicurezza, così da consentire al vostro collega di progredire fino al centro nervoso del palazzo.

Alla guida di un velivolo all'interno del computer, dovete interfacciarvi col software - rappresentato nel mondo del gioco da oggetti solidi - e risolvere degli enigmi tridimensionali così da disattivare i programmi. I programmi sono sospesi in aria, difesi da moduli di sicurezza altamente maneggevoli e da strane apparizioni a forma di serpente. Il pavimento ed il soffitto di ciascun livello sono rappresentati da mattonelle di diversi colori e volando su una mattonella potrete passare attraverso un pavimento o un soffitto, entrando nel livello adiacente dell'architettura del computer.

ST - strane strutture a forma di comignolo fanno parte del sistema di sicurezza interno del computer: non importa quanti programmi di difesa distruggete, poiché questi comignoli ne genereranno altri. Si apre il coperchio e emerge uno sprazzo di luce da cui fuoriesce un modulo di difesa che cresce rapidamente fino a grandezza naturale...

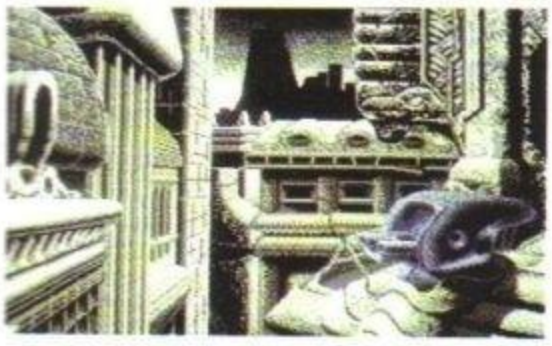
http://www.oldgamesitalia.net/

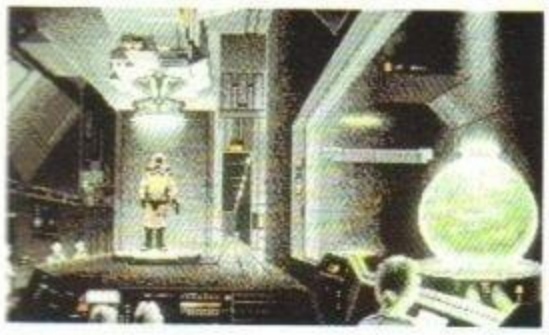
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K ON THE ROAD

quale siete un killer assoldato per difendere una città come quella di Blade Runner, *Palladin*, un'avventura dinamica che sfrutta uno stile grafico a silhouette, e *Terrarium*, un'altra





(dall'alto) Amiga - Crimetown Depths, Palladin e Terrarium, un tris di titoli imminenti della Imageworks.

avventura dinamica che si svolge all'interno di un terrarium: scopo del gioco è di arrivare ad una fortezza dalla quale potete fuggire all'esterno. Inizialmente usciranno in versione Amiga.

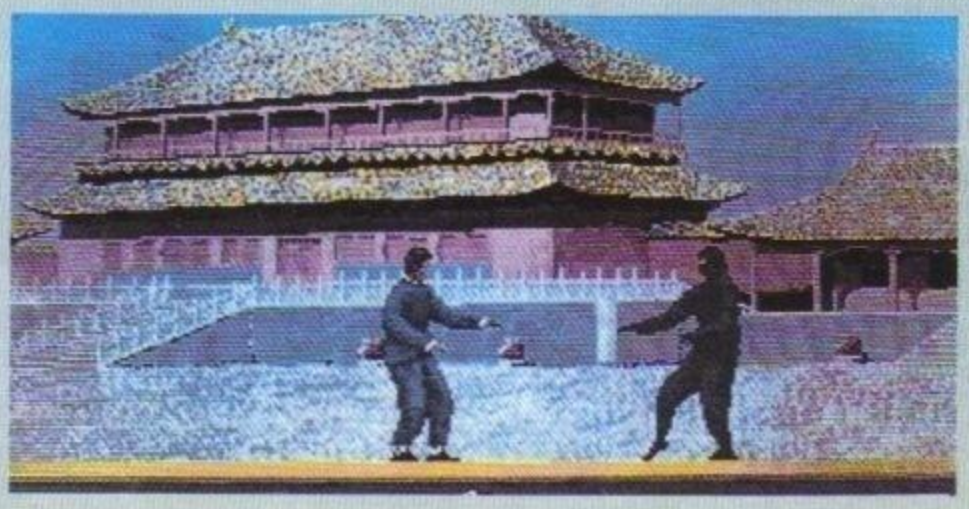
Forse il progetto più interessante tra quelli della **Imageworks** è Interphase, il gioco che

Questa volta si tratta di un gioco diverso - un'avventura grafica/gioco di ruolo con scorrimento tetra-direzionale, interpretato dai veri personaggi del cartone animato.

Scopo del gioco è trovare Hood, l'arcinemico della famiglia Tracey, il quale è riuscito a girare un filmato dei veicoli dei Thunderbirds con cui ricatta i nostri eroi. Sono previste ulteriori missioni dei Thunderbirds prima della fine dell'anno.

La **Grandslam** ha acquistato altre licenze per il 1989, tra cui l'ultimo film di Arnold Schwarze-negger, The Running Man. L'eroe è un concorrente di un gioco televisivo futuristico che ricorda i duelli tra gladiatori di Roma antica: i giocatori vengono messi in un labirinto e braccati fino alla morte davanti a milioni di telespettatori.

Running Man ha 5 livelli e scorrimento orizzontale in due direzioni; uscirà per tutti i mag-



The Way of the Little Dragon

giochi solo per Amiga: *Final Mission*, in cui bisogna mettere fuori combattimento lo spirito che governa un labirinto; *Way of the Little Dragon* (aargh!), un picchiaduro di Karate per uno o due giocatori; *Crystal Hammer*, un simil-Breakout carino e rumoroso con 30 livelli e molto di più; *Gunshoot*, nel quale siete seduti allo sportello di una banca davanti a 12 porte attraverso le quali entrano clienti e malviventi (ricorda un po' un vecchio gioco della **Dinamic/Gremlin**); e Spinworld, uno sparatutto a 7 livelli in cui bisogna far fuori degli alieni che minacciano la Terra.

Crystal Hammer

È un po' da cattivi dire che la **Axxiom** sia a corto di idee originali, ma se riusciranno a rielaborare le vecchie idee come hanno fatto con **Powerstyx** e continueranno a sfornare prodotti al di sotto delle 15 sterline, faranno la felicità degli utenti 16-bit. Chi vivrà vedrà.

UNA MANCIATA DI NOVITA'

Oltre a *Phantom Fighter* (presentato in queste pagine) e *Circus Circus*, la **Martech** ha pronte una manciata di novità per gennaio. Gli appassionati di sparatutto dovrebbero apprezzare *Shoot Out*, una sparatoria a 8-bit nella quale dovrete liberare Gulch Creek da alcuni gaglioffi applicando la legge della Colt. Verso la fine di gennaio uscirà *Program Wars* per ST, Amiga e PC - un .gioco ideato dal programmatore di *Zoids* che permette al giocatore di generare giochi simili a Life.

Per il mercato deg
farà uscire nell'89 *Ice*
Amiga e PC che è cos
tre giorni da vivere d
sona tra un gruppo d
nella ricerca di una c
sta uccidendo e quindi

Per dimostrare ch
fare giochi di strategi
febbraio *Crown*, in cui
un esercito su un de
saggio di 16 schermi.

A SCATOLA APERTA

Pandora farà uscire
giochi entro febbraio.
land, uno spudorato sc
a scorrimento vertical
2 piccoli guerrieri ce
salvare la terra da un'i

LA TIGRE!

ersioni di coin-op **Cap**
pletato *Tiger Road*
la chiusura del
sso l'uscita a gen
febbraio di *Black*

st
di
già
la **Go!**
od
e e
ver
per
ne
ow
per
a

Realm of the Trolls.

É QUI LA FESTA?

Gli amici di Garfield della **Softek** hanno intenzione di festeggiare il decimo anniversario del gattone e pensano pubblicare una festa. Sì, pubblicare a gennaio una festa su ST, Amiga e macchine a 8-bit. Sarà una raccolta di sequenze di gioco a sfondo invernale. Attualmente il titolo provvisorio è *Winter's Tale*, ma per tutti è *Garfield II*. In febbraio arriverà *Darius*, una conversione da coin-op - come faranno a inserire quei tre schermi e quel sedile vibrante in un home computer? Non resta che aspettare. A Pasqua infine la **Softek** spera di sorprendere il mondo con la licenza dei Peanuts - sembra che i proprietari dei diritti di Charlie Brown, Snoopy e soci siano stati così entusiasti del lavoro fatto con *Garfield* che hanno chiesto alla **Softek** di realizzare un gioco su computer! Infine dovrebbero essere pronte le versioni ST e Amiga di *Inside Outing*, l'assurdo adventure in prospettiva isometrica 3D, insieme con le versioni per C64 e ST di *Soldier of Light*.

NON SOLO COLOR MANDARINO...

Dice la **Mandarin** che mai prima d'ora nella storia dei computer giochi così tanti colori sono stati stipati in un solo schermo. In *Pioneer Plague*, il programmatore Bill Williams (*Mindwalker* e *Sinbad the Sailor*) ha usato la funzione grafica Hold and Modify dell'Amiga per realizzare un gioco d'azione/strategia in cui il giocatore deve disattivare una nave spaziale autoriproducentesi andata in tilt. Oltre ai colori (fino 4096 alla volta su uno schermo), completano il tutto una colonna sonora originale, lo scorrimento a 8 direzioni e una voce umanoide digitalizzata. Da vedere è bello, ma c'è rimasto spazio per il gioco o è solo un gioco mediocre colorato in HAM? Lo scoprirete nel prossimo numero...

SPORT DA STRADA

La **Epyx**, che ha stipulato un contratto di distribuzione con la **Infogrames** (vedi sul numero scorso la recensione di *Final Assault* alias *Chamonix Challenge*), sta spendendo un mese o giù di lì per mettersi al passo con le altre versioni di *Games Summer Edition* e *California Games*, già pubblicati e recensiti per altri formati. Tra le novità previste ci sono *Street Sports Football* per C64 (pronto a giorni e che completa

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Joy. PC+interfaccia	99.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. 500XJ Apple/PC	59.000
MouseMat	22.500
MouseTop	20.000
MouseHouse	20.000
MouseHolder	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
SlimLine (C64)	49.000

LIBRI/HINTS & TIPS

Alternate city specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
IHT: tutti i titoli	telef.
Might & Magic	25.000
Progr. ref. guide ST	49.000
Quest for clues	39.000
Sentinel world	25.000
Starflight	25.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA

Annals of Rome	59.000
Autoduel	59.000
Barbarian II	telef.
Battlechess	49.000
Black cauldron	59.000
Carrier command	49.000
Disk drive esterno	299.000
Dragon's lair (1Mega, 6 disks)	75.000
Dragonslayer	telef.
Dreamzone	telef.
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1Mb	59.000
Eliminator	29.000
Elite	45.000
Fish	45.000
Flight simulator II	99.000
Scenery disks	telef.
Hybris	55.000
Hotball (calcio)	49.000
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Jet & Japan bundle	110.000
King of Chicago	49.000
Legend of the sword	45.000
Lords of Rising Sun	telef.
Menace	39.000
Mortville manor	59.000
Munsters	39.000
Nigel Mansell GP	49.000
Outrun	25.000
Olympic challenge	25.000
Operation cleanstreet	telef.
Operation wolf	25.000
P.O.W.	59.000
Pioneer plague	59.000
President is missing	49.000
Reach for the stars	59.000
Rocket ranger	59.000
S.E.U.C.K.	telef.
Sex vixens in space	55.000
Skyfox II	59.000
Sherlock	69.000
Speedball	49.000
Starglider II	49.000
Sword of Sodan	69.000
Telegames	49.000
Torch 2061	45.000
TV sport football	telef.
Tracker	49.000
Ultima IV	49.000
Univ. Military Simul.	45.000
Who framed Roger Rabbit	telef.

CBM 64/128 CASS.

After burner	18.000
Barbarian II	18.000
Batman	12.000
Dark side	18.000
Defender ... crown	12.000
Double dragon	18.000
Dragon ninja	telef.
Driller	25.000
Elite	39.000
Game over I+II	18.000
Giants	29.000
Gold Silver Bronze	18.000
Last Ninja II	25.000
Microsoccer	39.000
R-Type	18.000
Red storm rising	39.000
Robocop	12.000
SDI (Activision)	18.000
Street sport Soccer	12.000
Summer edition	12.000
Super Dragon slayer	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Thunder blade	12.000
Times of lore	18.000
Tiger road	12.000
Total eclipse (ITA)	15.000

CBM 64/128 DISCO

Add: Heroes ... lance	telef.
Add: Pool of rad.	59.000
Barbarian II	25.000
Deathlord	35.000
Defender ... crown	15.000
Driller	29.000
Echelon con Lipstick	59.000
Fast break	29.000
GEOS 2.0 ed accessori	telef.
Mars saga	35.000
Menace	25.000
Neuromancer	39.000
Operation wolf	15.000
Rambo III	15.000
Return of the Jedi	15.000
Rocket Ranger	telef.
S.E.U.C.K.	35.000
The bard's tale III	35.000
Thunderblade	15.000
Times of lore	25.000
Total eclipse (ITA)	20.000
Ultima V	49.000
Wasteland	39.000
Who framed Roger Rabbit	telef.
WWF Wrestling Superstars Vol.1 e 2	telef.
Zak McCracken	39.000

AMSTRAD 464 CASS.

Add: Heroes...lance	18.000
Dark side	25.000
Driller	25.000
European 5-a-side	5.000
F. Bruno's big box	29.000
F. Bruno's boxing	5.000
Gunship	29.000
Offshore warrior	18.000
Olympic challenge	18.000
Pacmania	18.000
R-type	18.000
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Total eclipse	15.000
Victory road	18.000

AMSTRAD 464 DISCO

Dark side	25.000
Driller	25.000
Game set & match II	29.000
Graphic adv. creator	telef.
Gunship	39.000
Total eclipse (ita)	20.000

MS-DOS 3"

Chessmaster 2000	59.000
Flight simulator 3.0	99.000
Jet	99.000
PHM Pegasus	59.000
Starflight	59.000
Street sport Soccer	55.000
Summer edition	29.000
Test drive	59.000

MS-DOS 5"

Add: Heroes...lance	59.000
Airborne ranger	59.000
Corruption	49.000
Dark side	39.000
Driller	39.000
Echelon	75.000
Flight simulator 3.0	99.000
Game over II	39.000
Grand Prix circuit	59.000
Gunship	69.000
King of Chicago CGA	69.000
One on One II	49.000
Patton vs Rommel	49.000
Sentinel worlds	49.000
Serve & volley	59.000
The train	59.000
UMS	59.000
Willow	69.000

MS-DOS 3" & 5"

Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Rocket ranger	59.000
Star command	69.000
Star trek	79.000
Stellar crusade	69.000
Wargame constr. set	69.000

ATARI ST

Baal	39.000
Carrier command	49.000
Double dragon	29.000
Driller (italiano)	49.000
Elite	39.000
Flying shark	39.000
Hell bent	39.000
Hellfire attack	39.000
Heroes of the lance	39.000
Leaderboard birdie	29.000
Lombard rally	49.000
Menace	39.000
Nigel Mansell GP	49.000
Offshore warrior	39.000
Powerdrome	49.000
Sinbad	59.000
Space harrier	29.000
STAC (UK)	49.000
Star Trek	39.000
Starglider II	39.000
Thunder blade	29.000
Warship	55.000

SPECTRUM 48K CASS.

After burner	18.000
Game Over I+II (ita)	18.000
Gold silver bronze	29.000
Hopper copper	5.000
Last ninja II	25.000
Mini putt	22.000
Operation wolf	18.000
P.Beardsley soccer	18.000
Savage	18.000
Total eclipse (ita)	15.000
Virus	18.000

MSX CASS.

Ace of aces	7.500
California games	12.000
Pepsi challenge	12.000
Vampire	5.000
Winter edition	12.000

MACINTOSH

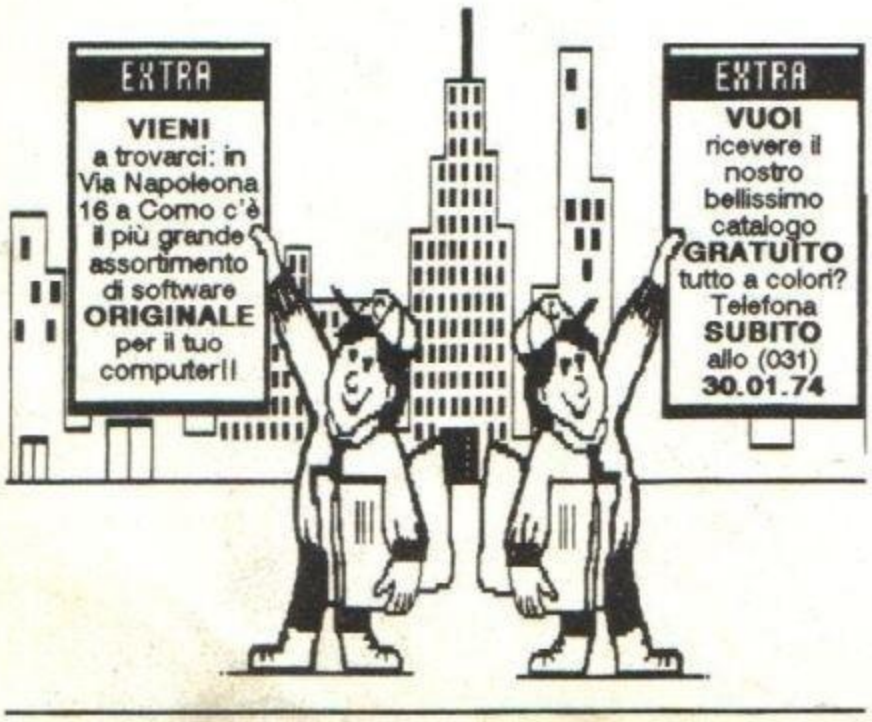
Ancient art .. at sea	75.000
Bal. of power 1990	89.000
Colony	69.000
Corruption	45.000
Defender ... crown	79.000
Grailquest	49.000
King of Chicago	89.000
Mean 18	75.000
Patton vs Rommell	49.000

APPLE II GS

California games	79.000
Chessmaster 2100	99.000
Defender ... crown	79.000
Gauntlet	79.000
King of Chicago	79.000
Last ninja	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Shadowgate	99.000
Skate or die	69.000
Street sport Soccer	49.000
The bard's tale II	99.000
Uninvited	79.000
Warlock	69.000
World tour golf	69.000
Zany golf	69.000

APPLE II

ADD: assistant	49.000
California games	79.000
Corruption	35.000
Jet & Japan bundle	110.000
Last ninja	49.000
Platoon	49.000
Star trek	59.000
SSI rpg e strategici	telef.
The bard's tale III	79.000



...tro assi-
...di pene-
...n grosso
...n enorme
...ntrati nel-
...na della
... tentando
...ware che
...i sicurez-
...entire al
...rogredire
...voso del

...n velivolo
...computer,
...i col soft-
...tato nel
...la oggetti
... degli eni-

aria, difesi da moduli di sicurezza altamente maneggevoli e da strane apparizioni a forma di serpente. Il pavimento ed il soffitto di una mattonella potrete passare attraverso un pavimento o un soffitto, entrando nel livello adiacente dell'architettura del computer.

ST - strane strutture a forma di comignolo fanno parte del sistema di sicurezza interno del computer: non importa quanti programmi di difesa distruggete, poiché questi comignoli ne genereranno altri. Si apre il coperchio e emerge uno sprazzo di luce da cui fuoriesce un modulo di difesa che cresce rapidamente fino a grandezza naturale...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

la serie dei giochi sportivi da strada) e un adventure grafico-testuale intitolato *Legend of Black Silver*, che uscirà in primavera.

UCCELLI DI FUOCO E DI PIOGGIA E D'ARGENTO

Le case **Firebird** e **Rainbird** della Telecom sono pronte per partecipare alla gara delle novità 1989. A febbraio arriverà *Verminator* della **Rainbird**, un gioco in cui bisogna fare soldi ripulendo un albero dai parassiti. Ci sono circa 250 livelli e fare l'anti-parassita non è l'unico modo per arricchirsi: si può anche andare in un casinò a fare qualche puntata per guadagnare soldi più velocemente. A marzo uscirà *Weird Dreams* per ST e Amiga, seguirti dalle versioni a 8-bit (abbiamo parlato coi disegnatori del gioco ed il mese prossimo vi diremo cosa ci hanno detto). Notizie fresche su **Geoff** (*Sentinel*) **Crammond**: sta lavorando a un nuovo gioco chiamato *Stunt Car Racer*, che uscirà a Pasqua per tutti i maggiori formati (e visto la sua abilità nello scrivere *Revs* +, uno dei migliori simulatori di corsa in auto, c'è da aspettarsi un piccolo capolavoro).

Billboard

Anche la **Firebird** ha molti progetti, incluso un gioco del Ciccione Gary Liddon, che debutta con un gioco a prezzo pieno: *Tyger, Tyger*. Nello stesso periodo uscirà anche *Dinamic Duo* della **Probe Software** per computer a 8-bit

Scendendo di prezzo, ecco i giochi "da mancia settimanale" della **Silverbird** per i maggiori formati. Sono in arrivo *Video Classics, Skuba Kidz, Peter Pack Rat, Cauldron II, International Speedway, Motorcross Mania* e *Billboard*. Okay ragazzi? Altri dettagli nell'articolo sulle compilation e sui giochi budget in questo numero.

TORNANO I THUNDERBIRDS GRAZIE ALLA GRANDSLAM

Gli appassionati di Virgil, Brains, Parker e Lady Penelope possono attendersi un vero gioco sui *Thunderbirds* dalla **Grandslam** per febbraio, per tutti i maggiori formati (la **Firebird** ha quasi sprecato la licenza *Thunderbirds* tempo fa con un gioco-enigma).

Questa volta si tratta di un gioco diverso - un'avventura grafica/gioco di ruolo con scorrimento tetra-direzionale, interpretato dai veri personaggi del cartone animato.

Scopo del gioco è trovare Hood, l'arcinemico della famiglia Tracey, il quale è riuscito a girare un filmato dei veicoli dei Thunderbirds con cui ricatta i nostri eroi. Sono previste ulteriori missioni dei Thunderbirds prima della fine dell'anno.

La **Grandslam** ha acquistato altre licenze per il 1989, tra cui l'ultimo film di Arnold Schwarze-negger, The Running Man. L'eroe è un concorrente di un gioco televisivo futuristico che ricorda i duelli tra gladiatori di Roma antica: i giocatori vengono messi in un labirinto e braccati fino alla morte davanti a milioni di telespettatori.

Running Man ha 5 livelli e scorrimento orizzontale in due direzioni; uscirà per tutti i maggiori formati nei primi mesi dell'89. La **Grandslam** sta lavorando anche sulla licenza di **Dandy**, nel quale dovete aiutare più di 30 personaggi del famoso fumetto di DC Thompson ad eseguire determinati compiti. Brassneck, per esempio, deve cucinare una torta, mentre Desperate Dan ha bisogno di aiuto per riempire la sua borsa dei trucchi. In uscita a gennaio..

TUTTI AL CIRCO!

Sempre sul fronte dei fumetti, la **Tynesoft** sta portando a termine l'ennesima versione di un gioco ispirato a Superman. Dovrebbe uscire a giorni per i cinque maggiori formati.

Altro titolo imminente è *Barnum and Bailey*, una raccolta di giochi da circo che comprende il trapezio, il filo sospeso nel vuoto, la gabbia delle tigri e le acrobazie a cavallo.

Il circo sembra essere diventato improvvisamente popolare visto che la **Martech** sta per lanciare *Circus Circus* per Spectrum, mentre i alcuni programmatori tedeschi della **Golden Goblin** dovrebbero aver pronte per marzo le sei sequenze di *Circus Attraction* per IBM, Amiga, ST e C64.

Una buona iniziativa che la redazione di Kappa sostiene all'unanimità: è sempre meglio un bel gioco piuttosto che mettere in gabbia degli animali e farli esibire davanti al pubblico.

BANCHE, OROLOGI, CIOCCOLATO

Superman

E VIDEOGIOCHI

Se vi piacciono le simulazioni commerciali, gli scaltri svizzeri della **Linel** vi danno l'opportunità di giocare in otto, interpretando il ruolo di principi dell'antica Germania. In *Kaiser* dovete regnare su uno stato, provvedere ai fabbisogni del popolo, formare un esercito e allearvi con i signori degli stati confinanti. Solo un principe diventerà *Kaiser* e tutti lo sanno...

Per il mercato degli adventure, la **Linel** farà uscire nell'89 *Ice and Fire*, un gioco per ST, Amiga e PC che è costato 2 anni di lavoro. Con tre giorni da vivere dovete assumere una persona tra un gruppo di nove prima di dedicarvi nella ricerca di una cura per la malattia che vi sta uccidendo e quindi salvare anche il mondo.

Per dimostrare che anche gli svizzeri sanno fare giochi di strategia, la **Linel** pubblicherà a febbraio *Crown*, in cui il giocatore dirige un esercito su un dettagliato paesaggio di 16 schermi.

A SCATOLA APERTA

Pandora farà uscire tre giochi entro febbraio. C'è *Outland*, uno spudorato sparatutto a scorrimento verticale in cui 2 piccoli guerrieri cercano di salvare la terra da un'invasione (disponibile per ST e Amiga).

Su un livello un po' più intellettuale c'è *Debut*, in cui il giocatore deve stabilizzare l'ecosistema di un pianeta - controllarne il tempo atmosferico, spostare le popolazioni e manipolare le catene alimentari. Lo scopo è prevenire la guerra e l'inquinamento sul pianeta.

In *Debut* c'è una buona combinazione di azione, simulazione e strategia e quelli della **Pandora** ci hanno assicurato che sarà pronto nei primi mesi dell'anno.

Infine c'è *Galdregon's Domain*, un gioco di ruolo in cui siete un eroe barbaro alla ricerca di 5 gemme. Le versioni ST e Amiga usciranno a giorni; quelle per Amstrad e Spectrum nei primi mesi del 1989; per il C64 non si sa ancora.

É LUI SPUTATO

La **Domark** apre il 1989 con l'accordo con la **Tengen** per le conversioni coin-op (vedi la notizie pubblicata sul numero scorso), che dovrebbe permetterle di produrre i giochi a partire dalla prossima primavera.

Molto atteso è *Spitting Image*, un buffo "picchiaduro" ispirato alla omonima serie televisiva molto famosa in Inghilterra (prevista la versione per tutti i formati). In Italia è stata trasmessa l'anno scorso da Telemontecarlo con il nome di Teste di Gomma. Il successo è stato meno clamoroso. Protagonisti sono i pupazzi caricaturali dei personaggi più famosi della terra in tutti i campi, da Gorbie a Ronnie, da Prince a quel pelato di Phil Collins.

CONSOLE DI CHIUSURA.

A proposito di console, la **Sega** ha fatto uscire un'infornata di giochi (recensiti in Prove Su Schermo di questo numero, tranne *Double Dragon* che è arrivato tardi in redazione).

La **Nintendo** invece ha annunciato che intensificherà la pubblicazione di giochi nell'89. A parte quelli recensiti in questo numero, aspettatevi *Gradius, Top Gun, Castlevania* e *Goonies II*. e non dimenticatevi che le console in Italia sono vendute con una protezione particolare che consente di utilizzare solo le cartucce acquistate in Italia.

Per chiudere con i cartoni animati della Warner Bros (che non c'entrano proprio niente, n.d.r.), That's all, folks!

Desperate Dan se la ride alla grande...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LICENZA DI CLONARE

Copiare è una cosa che si fa da sempre, e non solo sui banchi di scuola. Lo facevano anche i grandi scrittori: Shakespeare prese il tema di Romeo e Giulietta da un narratore italiano del '500, lo cambiò un po' e ne fece un dramma suo - oggi di Da Ponte non si ricorda più nessuno, mentre Shakespeare continua a fare dei pienoni a teatro. Ma la coppia di Verona non è un coin-op, e dunque non gliene frega niente a nessuno.

Oggigiorno i produttori di musica pop campionano suoni e addirittura intere melodie. Anche gli editori di software traggono ispirazione l'uno dal lavoro dell'altro, talvolta fino al plagio più abietto. La pirateria fra aziende in fatto di idee e diritti è un argomento ancora più scottante della cosiddetta "pirateria domestica"... Con le grandi compagnie che puntano sempre più sulle licenze arcade, tutti hanno finito per tirare fuori le unghie per difendere ciò che considerano di loro "proprietà". Ma basta dare un'occhiata al mercato per vedere che i produttori di software colpiti dalla pirateria sono tanti quanti quelli che ne fanno uso.

In periodo pre e post-natalizio le versioni ufficiali del coin-op faranno di certo la parte del leone sul mercato, al punto che le piccole software house, che incentrano la loro produzione su giochi originali, non avranno neanche la possibilità di entrare in lizza. Non c'è quindi da meravigliarsi se chi si è assicurato dei diritti, difende a denti stretti la propria esclusiva.

Per esempio l'Activision è diventata molto protettiva nei confronti della licenza di *R-Type*, prendendo in esame cinque giochi prodotti da case concorrenti (in un demo della Kataklis pare ci fosse un messaggio che suonava pressapoco così: "Tante grazie a *R-Type* per l'ispirazione fornitaci").

Circa un mese fa, la US Gold ha ritirato dal mercato *Great Giana Sisters* dietro pressioni della Nintendo, la quale sosteneva che il gioco somigliava al loro *Super Mario Brothers*. Al contrario, la stessa US Gold ha dovuto minacciare una querela nei confronti della Elite, perché *Overlander* somigliava troppo al suo coin op *Roadblaster*.

L'anno scorso c'è stato un revival del vecchio *Breakout*. La licenza ufficiale di *Arkanoid*, acquistata dalla Imagine, si è trovata in compagnia di *Krakout*, *Addictaball*, *Batty*, *Giganoid* e altri, tanto da indurre una rivista francese del settore a recensire sedici giochi, tutti incredibilmente simili ad *Arkanoid* e ad ammettere che non esaurivano tutte le possibilità di variazioni sul tema. Per ironia della sorte, mentre i detentori della licenza per *Arkanoid* si affannavano a difendere i loro diritti, la casa produttrice di coin-op che glieli aveva venduti si vedeva citata in giudizio dai produttori di *Super Breakout*. Che buffo il mondo, vero?

UNA VECCHIA, VECCHIA STORIA

L'unica novità è il gran trambusto che si fa oggi sulla questione. L'industria del software gioco è nata proprio copiando giochi già esistenti e, man mano che si sviluppava, si è sempre nutrita traendo ispirazione, anche se non ufficialmente, da prodotti già presenti sul mercato. Per molto tempo, nessuno pensava ad acquistare i diritti.

Nonostante gli avvocati siano sempre in agguato, editori e programmatori sono pronti a continuare a copiare, o a prendere a prestito e rielaborare le idee altrui. Forse la verità è che le idee di base sono poche e sono destinate ad essere riproposte di continuo sotto nuove vesti, o forse quella scintilla creativa che aveva generato giochi come *Valhalla*, *Knight Lore* e *Manic Miner* si è spenta, soffocata dalla smania generale di riprodurre coin-op.

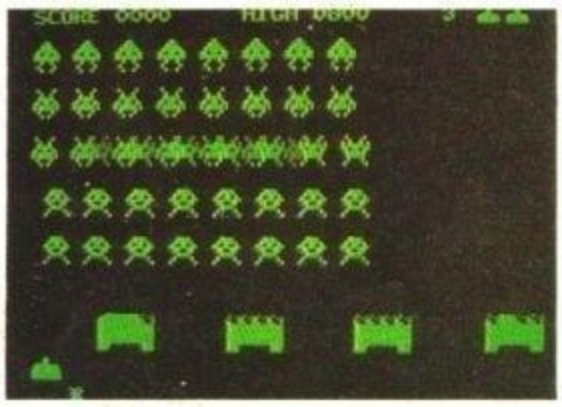
La pirateria c'è sempre stata, fin da quando sono stati messi sul mercato i primissimi home computer. Molti capitani dell'odierna industria del software, che adesso si scaldano tanto per i cloni, erano coinvolti in piccole software house, che avevano cominciato proprio vendendo versioni non certo ufficiali di giochi come *Space Invaders*. *Rod Cousens* della Activision, per esempio, ha iniziato la sua carriera lavorando nella Quicksilva, di cui parliamo più avanti... Molti programmatori che ora si guadagnano onestamente la vita realizzando versioni da casa di giochi arcade, hanno imparato il mestiere adottando e adattando qualche videogioco visto nei bar, senza neanche pensare a licenze, diritti o roba del genere.

Andrew Hewson, veterano dell'industria, ricordando i vecchi tempi, dice: "Alla gente non veniva nemmeno in mente che potessero esserci problemi di diritti e licenze. Tutti facevano versioni di giochi arcade, e tu non avevi che da unirti al mucchio". Alcune società cambiavano un po' la dinamica del gioco e alteravano il titolo, come ha fatto la Interceptor con *Krazy Kong*, la PSS con *Crazy Kong* o la Artic con *Monkey Bizness*. Pure la Ocean ha cominciato in questo modo, anche se poi è stata la prima a comprare i diritti di un gioco arcade *Hunchback*. Altre case invece scopiazzavano senza scrupoli, come per esempio la Quicksilva, che ha prodotto *Defender*, *Invaders*, *Q S Scramble*, *Asteroids* e *Galaxians*.

Ma anche se si acquistavano i diritti, la clonazione diretta di giochi 'classici' continuava. Poco prima di ritirarsi dal mercato, la Mikro Gen stava preparandosi a lanciare una serie di classici arcade economici e pochi anni fa la Bubble Bus ha avuto la stessa idea, realizzando *Classic Muncher*, una versione da casa di *Pacman*. Ancora oggi si continua a copiare i 'classici'. Circa un anno fa la Firebird ha realizzato *Arcade Classics*, ottenendo un grande successo col suo quar-

"Le grosse case, come noi e l'Activision, stanno rendendosi conto che non possono lasciare che altre case di software copino l'idea di un gioco per il quale hanno speso grosse cifre." David Baxter, US Gold.

Gli Space Invaders della Firebird



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tetto di cloni -*Space Invaders, Asterodis, Snakes* e *Space War*- che sembra sia diventato uno dei suoi titoli più venduti. E senza ombra di licenza ufficiale.

ALLA RICERCA DI ISPIRAZIONE

Guardare i giochi arcade per trarne ispirazione era un uso molto comune nei giorni eroici della programmazione dei giochi, come ricorda David Llewellyn della Walking Circles (prima Design Design e Crystal): "Quando abbiamo cominciato, nessuno ci pensava due volte a mettere sul mercato *Space Invaders* chiamandolo *Space Invaders*. Non facevamo copie esatte, ma prendevamo a prestito qua e là". *Tank Busters* doveva moltissimo a *Battlezone* e le routine per le linee vettoriali di *Tank Busters* vennero migliorate e adattate per un gioco spaziale, che uscì poco dopo l'arrivo di *Guerre Stellari* nelle sale giochi: *Dark Star*.

"A quel tempo, eravamo solo dei ragazzi alle prime armi", ricorda David. "Ogni tanto si sentiva di qualcuno che veniva diffidato, ma eravamo tutti piuttosto ingenui. Per esempio una volta scrivemmo un gioco e lo

"Avrai sentito dire che ci sono sei barzellette al mondo e che qualunque barzelletta discende da una di queste sei. Beh, probabilmente ci sono anche sei o sette giochi al mondo." Steve Wilcox, Elite

chiamammo *Nemesis*, senza neanche saper che ce n'era già un altro con lo stesso nome. Ci sarebbe costato un patrimonio finire in tribunale, sia che vincessimo o che perdessimo la causa, e così lo chiamammo *Nexor*."

Se venivano minacciate, le software house avevano la tendenza a tirarsi indietro. La Microdeal, per esempio, si è scontrata con l'Activision a proposito di *Cuthbert in the Jungle*, come ricorda John Symes: "Dicevano che il nostro gioco era copiato, e che erano pronti a querelarci. Prima di prendere una decisione, parlammo con i nostri avvocati e ci rendemmo conto che un'eventuale causa in tribunale ci sarebbe probabilmente costata 18.000 sterline, perciò dicemmo: 'O.K. non ne faremo niente". In mancanza di assistenza legale una grossa compagnia può ridurne una piccola alla bancarotta, prima ancora che si arrivi in tribunale.

L'Atari è stata tra le prime aziende a prendere misure protettive per i diritti di un gioco. Nell'82, produsse una versione di *Pacman* per le sue console e cominciò a protestare per i cloni per home computer del gioco. La Bug Byte fu diffidata e ritirò *Vicman* dal mercato, mentre la Commodore, sua rivale nel settore dell'hardware, si scontrò con l'Atari a proposito di *Jelly Wars*.

La produzione di cloni comunque è andata avanti in modo del tutto spudorato. Di *Pacman*, uno dei grandi generi dei videogiochi, ne sono uscite un'infinità di versioni.

Mentre la Grand Slam si è comportata correttamente e s'è data la pena di acquistare i diritti ufficiali delle più recenti versioni arcade di questo gioco, altre compagnie hanno continuato ad ispirarsi libera-

Giganoid: per molti è il sosia di Arkanoid

mente a *Pacman*, fino alla US Gold col suo recente *Pepsi Mad Mix Challenge*.

PROTEZIONE DEL SOFTWARE

L'acquisto di diritti di giochi arcade è diventato un affare molto competitivo e molto costoso. Le maggiori case editrici di software fanno a gara per assicurarsi i diritti delle versioni ufficiali dei coin op. La posta in palio è enorme e continua a salire. Si dice, per esempio, che l'anno scorso i diritti di *Out Run* siano costati alla US Gold 250.000 sterline: se si aggiunge il costo della programmazione di cinque versioni, più le spese di pubblicità, le spese per la produzione dei dischetti, delle cassette, delle confezioni e così via, ci si rende conto di quanto le finanze della US Gold dipendessero dal successo o meno di questo titolo.

Gli editori devono vendere moltissime copie per recuperare un investimento di tali proporzioni ed è comprensibile la loro preoccupazione. Le argomentazioni che c'è posto per tutti o che i veri fan di un arcade comprano la versione ufficiale insieme con le altre versioni, non convincono molto che ha acquistato i diritti a suon di bigliettoni.

L'anno scorso, su Computer Trade Weekly, il giornale dell'industria del settore, c'erano vere e proprie dichiarazioni di guerra. Molte compagnie annunciavano l'acquisto di licenze con bellicose pubblicità, in cui si diceva che i loro avvocati tenevano gli occhi ben aperti, per scoprire eventuali cloni dei loro giochi. Quest'anno la faccenda è diventata leggermente più pubblica.

LA SAGA DEL MONOPOLI

Agli inizi dell'industria del software, le fonti di ispirazione non erano soltanto i giochi arcade. Giochi tradizionali, come le carte e i giochi da tavolo, furono convertiti a mucchi su home computer. È ovvio che nessuno detiene i diritti degli scacchi, della dama o del bridge - sono di "pubblico dominio" e chiunque può tirar fuori una conversione computerizzata senza paura di infastidire qualcuno che ne detiene i diritti.

I giochi di proprietà immobiliari risalgono a parecchio tempo fa - li giocavano addirittura gli egizi - ma Monopoli ha avuto il monopolio di questo genere di giochi per circa cinquant'anni. All'inizio degli anni '80, alcune case di software cominciarono a produrre giochi in stile Monopoli senza interpellare la Waddingtons, la distributrice inglese del gioco, la quale si infuriò - nonostante che la Corte d'Appello statunitense avesse deliberato che il nome commerciale Monopoly non potesse essere registrato e che i giochi di proprietà immobiliari avessero una lunga storia alle spalle.

Nel Museo dei bambini di Edinburgo, ad esempio, c'è un gioco da tavolo chiamato Brer Fox an' Brer Rabbit, prodotto nel 1910 dalla Newbie Games. Ha un tavoliere quadrato con una casella del Tesoro al centro, le proprietà sono poste ai bordi del tavoliere, ci sono caselle di Società Pubbliche e i giocatori devono passare su una casella Prigione e prendere 200 sterline ogni volta che completano un giro del tavoliere. Vi suona familiare? E questo gioco era in commercio circa 20 anni prima che il colosso dei giochi da tavolo americano, Parker Brothers, comprasse i diritti di tre giochi - uno chiamato Monopoly e altri due ai quali il primo si era ispirato, The Landlord's Game e Finance.

Nel maggio 1983, Mel Croucher e Christian Penfold lanciarono un gioco per lo Spectrum chiamato Automonopoli - pubblicato dalla loro etichetta Automata. Era soltanto uno di una serie di giochi computerizzati di proprietà immobiliari pubblicati in quel periodo. La Waddingtons reagì con un'ingiunzione, cosicché l'Automata cambiò il titolo in Go To Jail. In seguito, nel 1983, all'approssimarsi del periodo di acquisti natalizi, la Waddingtons minacciò l'Automata con un'altra ingiunzione per impedire la commercializzazione di Go To Jail.

L'Automata annunciò che sarebbe andata in tribunale, adducendo il fatto che il loro computer gioco non era basato su Monopoly, ma su una tradizione di giochi di proprietà immobiliari che era antica quasi quanto gli scacchi. L'ingiunzione fu ritirata "sul portone del palazzo della Corte Suprema", a detta di Mel Croucher, e circa sei mesi dopo risultò evidente che la Waddingtons non intendeva attraversarlo. Nel frattempo, però, quasi tutte le altre piccole case di software s'erano ritirate, togliendo i loro titoli dal mercato. Purtroppo, proprio in quel periodo, il titolare di una di queste società si suicidò - Alan Savage, della Rabbit Software, non riuscì a sopportare le pressioni economiche a cui era sottoposto e divenne una delle prime vittime dell'industria del software gioco.

Oggigiorno la Leisure Games pubblica la versione ufficiale di Monopoly e controlla da sola tutto il mercato.

È interessante notare che tra l'aprile e il novembre 1983, un periodo in cui i giochi computerizzati in stile Monopoli stavano vendendo bene, le vendite del gioco da tavolo andarono piuttosto bene anche per la Waddingtons. Sembra addirittura che aumentarono del 36% rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente, quindi la tesi che imitare non solo vuol dire adulare, ma fa anche aumentare le vendite può avere qualche fondamento...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ma dove finisce la semplice ispirazione e dove comincia invece la clonazione? Programmatori come John Ritman e Steve Crow erano colpevoli di plagio per *Batman* e *Wizard's Lair* o stavano semplicemente imitando la scuola 'Ultimate' come Monet dipingeva in stile impressionista? E si può dire la stessa cosa per la Rainbow Arts, per quelli cioè dietro a *Great Giana Sisters* e ad una quantità di altri sosia?

Anche grosse personalità, a quanto pare, sono entrate in conflitto per i diritti. Mark Cale della System 3 si è trovato coinvolto in una disputa negli Stati Uniti a proposito di *International Karate*, che secondo la Data East era una copia di *Karate Champ*. "Penso che fosse una questione personale fra la Data East e la Epyx che distribuiva *IK* negli Stati Uniti. Gli uomini e le mosse erano diverse, ma non è che si possa fare molto in un gioco di karate - dopotutto il karate è il karate - osserva Mark.

"Non tollereremo che vengano violati i nostri diritti. É dura provare che c'é stata violazione e spesso vuol dire guardare un gioco quadro per quadro e noi siamo disposti a farlo."
Rod Cousens, Activision

Se il tema di un gioco è di pubblico dominio - come è il caso degli scacchi, del backgammon, dei giochi di carte tradizionali o degli sport - non possono verificarsi i casi di violazione di copyright. O invece sì? Il caso di *Monopoli*, cinque anni fa, ha sollevato un gran polverone (vedi riquadro). Talvolta è difficile dire a chi appartiene cosa, come nel caso di *Arkanoid/Super Breakout*, esplosa dopo che i diritti di *Arkanoid* erano stati venduti per la conversione per home computer.

La Activision aveva acquistato i diritti di *Rampage* dalla casa produttrice del coin op, e poi la US Gold è uscita con *Ramparts* mentre la Gremlin stava lavorando a *T-Wrecks* (che ora dovrebbe uscire come parte di un accordo stipulato con i fabbricanti dei Chewits). Tre giochi che basano la loro trama su dei mostri che fracassano tutto: ma dove sta il copyright? Come fa notare Ian Stuart della Gramlin, alla Chewits sono quindici anni che girano una pubblicità che ha per star un mostro tipo *Rampage*.

Nelle dispute sui diritti tra le varie aziende c'è sicuramente competitività, oltre al legittimo desiderio di cogliere i frutti di una licenza pagata fior di quattrini. A volte i pezzi grossi riescono a coesistere in buona armonia, come è successo con *Gauntlet* della US Gold, *Druid* della Firebird e *Dandy* della Electric Dreams. A volte invece si accapigliano, e altre volte succede che non gliene importa assolutamente nulla, come nel caso della Ultimate, che non ha mosso un dito contro la pletora di imitatori che hanno copiato idee originali come *Knight Lore*, *Atica Atac* e *Sabre Wulf*. Ma dopotutto la Ultimate era venuta dagli Arcade, ha fatto i soldi e ci è ritornata...

STRATEGIE ALTERNATIVE

Spendere soldi per una licenza è come fare una speculazione, una specie di investimento a rischio, per poi subappaltare il lavoro ad una gruppo di programmatori. Non c'è da meravigliarsi che i colossi dell'industria del software vogliano proteggere i loro diritti. L'attuale legge inglese del diritto d'autore fa sì che avviare azioni legali sia una cosa dispendiosa e dall'esito incerto.

Una strategia che nessuno ha mai provato fin'ora è quella di comprare una licenza, annunciare l'acquisizione e stare ad aspettare. Dopo circa sei mesi diverse case avranno prodotto alcuni cloni del coin-op: a quel punto chi detiene i diritti esce allo scoperto, acquisisce e pubblica la migliore versione e intenta azioni legali contro tutti gli altri, evitando così tutti i problemi e le spese di appalto del lavoro di programmazione...

L'OPERAZIONE WOLF

Lo "sparatutto militare" non è una cosa nuova sia per le macchine da casa che per quelle da bar, e Operation Wolf è il più recente titolo di una serie che comprende Commando e Ikari Warriors. La Ocean punta molto su questa versione ufficiale del gioco con fucile della Taito. Nel numero scorso, Kappa ha recensito il gioco della Ocean e ha esaminato anche altri due giochi che potrebbero essersi ispirati al gioco arcade: POW e Veteran. Ma lo stesso Operation Wolf non è poi così originale...

Gary Bracey della Ocean è filosofico - dubita che la Ocean si precipiterà a presentare ingiunzioni contro i giochi che assomigliano a Op Wolf. "E' una vergogna", ha commentato, "noi compriamo una licenza e altra gente magari fa soldi sul successo della macchina nelle sale giochi; ma non ci sentiamo danneggiati". La linea di condotta della Ocean è che passeranno alla Taito qualunque potenziale clone di Op Wolf invece che agire loro stessi.

La strategia di Gary Bracey nella guerra dei cloni è produrre il miglior gioco possibile, facendo in modo che qualunque licenza Ocean faccia sembrare le imitazioni non ufficiali nient'altro che semplici imitazioni. "Abbiamo cercato di avvicinarci il più possibile all'originale - non è possibile ovviamente imitare i comandi di giochi come WEC Le Mans, Outrun e Op Wolf, ma ci siamo andati il più vicino possibile. Il nostro gioco si distacca dagli altri: abbiamo creato la giocabilità e l'atmosfera del coin-op per quanto era possibile."

Non è molto impressionato da Veteran, "ad essere obiettivo, il nostro gioco al confronto è un'altra cosa: la grafica e il modo di comando sono migliori", ne è troppo preoccupato per POW, "l'abbiamo visto un po' di tempo fa e non sembra poterci danneggiare: è un piccolo sprite in lontananza."

Mungo Amyatt-Leir della Software Horizons, produttrice di Veteran, vede delle somiglianze tra Veteran e Operation Wolf:

"Ovviamente, ha un'azione di gioco simile: nessuno può negarlo". Ma sembra improbabile che il gioco sia stato copiato... "Il programmatore vive in Jugoslavia e dubito che abbia avuto l'opportunità di giocare il coin-op. Gli abbiamo detto che volevamo uno spara-e-fuggi in 3D in stile Commando ed è venuto fuori Veteran."

Howard Newmark della Actionware sospira quando gli viene chiesto di parlare di POW nel contesto di Operation Wolf. "E' sempre il solito discorso", dice, "quanti tipi di giochi di karate o quanti tipi di giochi che prevedono l'uso di una pistola/fucile ci sono? POW non è certo una copia di Op Wolf". Anche se ammette che POW potrebbe essersi in un qualche modo ispirato a giochi come Wolf, Howard Newmark fa notare che è stato ideato e scritto mesi fa come gioco da abbinare alla pistola elettronica della Actionware.

Sembra improbabile che la Software Horizons e la Actionware abbiano pensato di fare un clone di Wolf (tanto per cominciare, c'è da credere che sarebbero riusciti a fare di meglio). Come dice Mungo Amyatt-Leir: "Uccidere più nemici possibile è un tema molto apprezzato e uno non può vendere la licenza di un tema di gioco. Il problema, in realtà, è ideare un tema originale che piaccia al pubblico."

(In altro a sinistra) Veteran.
(Sotto) P.O.W.
(Sinistra) Operation Wolf

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I PREMI FIDO

Non si può sempre vincere. La relativamente breve vita dell'industria del software è stata costellata da molti vincitori, ma anche da una buona dose di perdenti. Soltanto i vincitori ottengono fama e riconoscimenti - è ora che venga fatta un po' di giustizia.

Vi presentiamo quindi una serie di premi alternativi per celebrare i fallimenti mitici, i successi mancati e le totali scemenze. E Fido dice "Bau"...

GIOCHI CHE MANDARONO IN FALLIMENTO

I concorrenti in questa categoria includono i megagiochi *Bandersnatch* e *Psyclapse* del periodo della prima Imagine (ma altri fattori concomitanti furono le battaglie con gli estintori in ufficio, una generale inclinazione verso le auto di lusso e il voler vendere più giochi di quanti fossero i computer esistenti su cui farli girare). Poi naturalmente ci fu *Souls of Darkon* della Taskset, gli esperti di giochi d'azione che erano "molto orgogliosi" di produrre il loro primo adventure. Poverini, non sapevano che sarebbe stato il loro ultimo gioco.

Il giornalista di Hi-Fi John Peel, diventato impresario di software e titolare della Legend, fece una fortuna con *Valhalla* e poi cercò di "pompare" *The Great Space Race* oltre i limiti delle possibilità umane, assicurandosi un bel po' di soldoni in prenotazioni ma facendo una brutta fine quando subito dopo l'uscita del gioco la gente si accorse quanto fosse terrificante. Con *TGSR* fu raggiunto il fondo in quanto a confezione, istruzioni, illustrazioni, programmazione e giocabilità, e si dice che a tutt'oggi ci sia una ditta di imballaggi in Inghilterra che abbia in magazzino circa 100.000 scatole vuote di TGSR. Non si sa invece dove sia John Peel...

Tra i giochi fatali forse il più coraggioso e assurdo fu *The Shadow of The Unicorn* della Mikro-Gen, provvisto di un'aggiunta hardware per lo Spectrum che funzionava da sistema di protezione, interfaccia dedicata per il joystick ed espansione di memoria. Scritto per sfruttare la memoria extra, non era altro che un gioco dozzinale, per niente diverso da un mediocre gioco per lo Spectrum, tranne che c'era più roba, costava il doppio di un gioco normale ed era assolutamente inviso ai rivenditori - i negozianti guadagnavano da Shadow gli stessi soldi che ricavavano da un gioco che costava la metà. La Mikro-Gen svanì poco dopo la scomparsa dell'unicorno.

Le più grosse scemenze di tutti i tempi (fino ad ora) sono però la serie di giochi della MacSen ispirati a programmi TV inglesi. Ebbero la buona idea di produrre le versioni ufficiali di quiz televisivi molto popolari e pubblicarono titoli quali *Treasure Hunt*, *Blockbusters*, *Countdown*, *Bullseye*, ecc. fino a spirare definitivamente dopo l'uscita di *Eastenders*. Nonostante fossero programmati male, la MacSen aveva in mano una gallina dalle uova d'oro: peccato che negoziarono delle generosissime royalty per l'idea, la musica e le illustrazioni delle copertine, basate su una percentuale del prezzo al pubblico. Royalty così generose che la MacSen era già in perdita del 10% sul prezzo di vendita al pubblico una volta che aveva applicato ai distributori all'ingrosso il loro margine di sconto...

IL PERDENTE É...
La MacSen per i suoi giochi televisivi

GIOCHI COSTOSI RIMASTI UN PROGETTO

La Rainbird Software ha investito per un paio d'anni una cifra di sette o otto zeri (in lire, n.d.r.) prima di abbandonare definitivamente *Reach for the Moon*, un mega-progetto commissionatogli dalla ODE. In termini finanziari, *Reach for the Moon* è forse il più costoso aborto di software di tutti i tempi. Nel 1986/87 l'Elite ha speso molti soldi e molte ore di lavoro-uomo cercando di produrre, sotto la guida di Richard Wilcox, una versione cinematica per computer a 8-bit di *Scooby Doo* (il cane Sansone del fumetto omonimo, n.d.r.) prima di ammettere la sconfitta, abbandonando ogni speranza di recuperare i soldi spesi e passando la licenza alla Gargoyle per produrre un gioco giocabile e vendibile. Sembra che recentemente l'Activision abbia speso un'altra cifra di sette zeri prima di scoprire che *Lock On* non poteva essere trasferito efficacemente su C64 ed abbandonare l'idea, mentre la Martech ha definitivamente accantonato *Nimitz*, il progetto di gioco di strategia navale con sfumature arcade presentato al Personal Computer World Show nel 1987.

Willy Meets the Taxman, era un gioco che avrebbe dovuto risolvere i problemi fiscali di Matthew Smith, l'autore di *Jet Set Willy* e in realtà non si materializzò mai, mentre *Battleships* della

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Elite, la versione per computer a 8-bit della classica battaglia navale da tavolo, da vero e proprio gioco, venne regalato da una rivista di settore e inserito in una compilation della Elite il Natale scorso.

PREMIO CIMITERO DEGLI ELEFANTI
Alla Rainbird per Reach For The Moon, un vero progetto Apollo.

GIOCHI IN RITARDO

I giorni bui della Ocean furono giorni luminosi per gli editori di riviste - quasi un anno di pagine di pubblicità a colori annunciarono l'uscita continuamente rinviata di *Street Hawk* e *Knight Rider*. Il gioco fu riscritto più e più volte (tanto che furono messe in vendita per corrispondenza alcune delle prime versioni) finché la Ocean non poté rimandare ulteriormente l'uscita e pubblicò un paio di giochi che stabilirono un record mai più uguagliato nella differenza tra spesa pubblicitaria e qualità di un gioco. Durante quel periodo la Ocean imparò molte cose, a detta di Gary Bracey, Software Manager della Ocean, e da allora ha fatto le cose in modo diverso.

Tra gli altri "treni" in ritardo ci fu *Star Trek*, il gioco della Telecomsoft annunciato nel 1986 e presentato al PCW Show di quell'anno in uno stand a forma di Enterprise, affollato di signorine carine e schermate fisse del gioco. Inizialmente era prevista l'uscita a Natale per tutti i formati, ma arrivò soltanto la versione per ST all'inizio dell'88, quando ormai circolavano nel circuito dei pirati demo e versioni non definitive.

PREMIO TELETRASPORTATORE GUASTO
Star Trek

GIOCHI SU LICENZA PARTITI CON L'HANDICAP

Dr Who, prodotto dalla Micropowers, specialisti nel software per BBC, fu la loro prima incursione nei mondi di altri computer. La Micropowers ebbe fiducia nei programmatori per Spectrum, Commodore e Amstrad CPC che lavoravano per loro e prenotò le pagine pubblicitarie. Sei mesi dopo l'esaurimento del budget pubblicitario, uscirono le versione per C64 e CPC. Se la Micropowers avesse avuto una macchina del tempo, le cose sarebbero potute andare diversamente.

Friday The 13th aveva tutti gli ingredienti per diventare una licenza di successo - sangue, mutilazioni, azione frenetica, tensione e una serie di film di cassetta, sebbene vietati ai minori di 18 anni. Purtroppo, la Domark (che era ancora una società alle prime armi) diede il lavoro ad un gruppo di programmatori di software educativo e per quanto avessero riempito il gioco di sangue e di immagini cruente non riuscirono a compensare lo scarabocchio di omino che avrebbe dovuto rappresentare Jason. Se si trattava di stato dell'arte, l'arte era da prima elementare.

A dividere con *Star Trek* il palcoscenico del PCW Show del 1986 c'era un'altro bidone. Un gioco ispirato ad una serie televisiva di grande successo, promosso da una grande casa di software come uno dei suoi migliori titoli. La casa? Melbourne House. Il prodotto? *Inspector Gadget*. Nonostante le qualità del personaggio, i programmatori ed i disegnatori si rivelarono incompetenti e il gioco, che sarebbe dovuto uscire a prezzo pieno, fu pubblicato qualche mese dopo come budget game dalla Mastertronic.

Una menzione di merito per essere partita con l'handicap deve andare alla Argus Press Software per *Max Headroom* - il gioco uscì piuttosto in ritardo e aveva poco a che fare con la figura di culto, interprete della omonima serie televisiva e del film. Una poderosa campagna di marketing e PR evitò comunque la frittata e numerosi compiacenti direttori di riviste fecero la fila per mettere Max in copertina.

Ma il maggior disservizio in fatto di licenze va sicuramente alla Piranha. Dopo essersi aggiudicata una serie di preziose licenze di fumetti della IPC, tra cui Roy of the Rovers e alcuni personaggi della serie 2000AD (pagati, si dice, appena due milioni e mezzo cadauno), la Piranha spese molto tempo e molti soldi per sviluppare i giochi ma la Macmillan, di cui la Piranha era una consociata, staccò la spina al progetto prima che fosse completato mettendo nei guai la Piranha. A tutt'oggi, la Gremlin ha acquisito i diritti di Roy, ma per il resto...

PREMIO PER IL GUASTAFESTE PIU' INGORDO
All'affamata Piranha

GUAI DELL'ULTIMA ORA

Nei primi anni di attività, la Domark attraversò un "costoso processo d'apprendimento", a detta di (Do)minic Wheatley. Una volta che la Domark ebbe acquisito la licenza di James Bond, il programmatore David Bishop assicurò che il gioco *View To A Kill* sarebbe potuto girare sullo Spectrum "senza problemi". Due settimane prima dell'uscita, a lavorazione non ancora ultimata, lo Spectrum s'era mangiato tutta la memoria e il gioco "dovette essere potato". Il risultato fu un gioco molto diverso da quello delle altre versioni. Una causa dell'ultima ora trasformò invece il gioco *Splitting Images* in *Split Personalities*.

L'Activision ebbe alcuni problemi con *Ghostbusters* per lo Spectrum. Nella fretta di far uscire il gioco in tempo per Natale si dimenticarono di controllare che funzionasse con un'interfaccia Kempston. L'interfaccia per il joystick Kempston era, ed è ancora, il joystick più diffuso in Spectrumlandia e uno avrebbe pensato che...

Pensato? La prima versione di *Ghostbusters* per Spectrum caricava normalmente con il joystick Kempston inserito, ma una volta selezionata l'opzione appropriata il computer andava in crash. E allora? Migliaia di giochi dovettero essere sostituiti.

Un'altra grossa delusione fu *World Cup Carnival* della US Gold. Molti tifosi comprarono e giocarono un gioco che avevano già. Roba da mandare fuori dai gangheri chiunque. La versione ufficiale di questo fiasco è che la US Gold fu

CHI SE NE FREGA DEL GIOCO, QUELLO CHE CONTA È LA PERIFERICA

In questo campo ci sono due soli concorrenti - una simulazione di guida e una di surf.
La Spirit Software mise in commercio con il loro gioco di guida Formula per lo Spectrum un volante e una volta montato vi sembrava proprio di essere Manuel Fangio. Purtroppo, il gioco non era un gran che e svanì nel nulla per riapparire in un'incarnazione abbastanza simile per l'etichetta Mastertronic.
Il vincitore è però *Surfchamp* della New Concepts. All'inizio era disponibile soltanto per lo Spectrum: bisognava posizionare un piccolo fulcro di plastica sul tasto centrale dello Spectrum, metterci in equilibrio un piccolo surf di plastica e poi fargli prendere le onde guidandolo con le dita. La grafica ridicola, il gioco per niente rifinito e la tremenda illustrazione pubblicitaria non furono di gran aiuto nel vendere il gioco. Dopo un po' la New Concepts si ritirò dal mercato dei computer giochi...

PREMIO PERIFERICA ASSURDA
Al surf da 15 cm della New Concepts

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

piantata in asso all'ultimo momento da un gruppo di programmatori: fu quindi costretta a guardarsi in giro per trovare un passabile gioco di calcio che potesse essere rapidamente rifinito e incluse nella confezione di *World Cup Carnival* manifesti e altri gadget per indorare la pillola. La scelta cadde su un vecchio gioco della Artic. Qualcuno disse che quelli della US Gold furono svelti di mano quanto Maradona con l'Inghilterra...

PREMIO PER LA MIGLIORE DEVIAZIONE IN CORNER

Alla US Gold, che vendette mucchi di copie del su o salvataggio sulla riga, anche se molti acquirenti restarono con un palmo di naso.

GIOCHI A CUI MANCAVA QUALCOSA

Tralasciando le rivendicazioni di una serie di conversioni arcade e di un piccolo contingente di titoli mediocri che avrebbero potuto essere molto meglio "se soltanto...", pochi giochi sono riusciti ad entrare in questa categoria.

Quando aveva ancora tutta l'inesperienza in questo settore che il suo nome suggerisce, la Virgin pubblicò un gioco di cricket che non solo era noioso ma anche incompetente, ovvero fatto in BASIC. L'interfaccia utente era in realtà il listato del programma e l'interazione consisteva nel modificare il contenuto delle variabili. Fortunatamente il programma andava in crash facilmente, rendendo la vita facile al giocatore.

Più recentemente abbiamo avuto a che fare con *Eco*, un carinissimo gioco, creato dalla Denton e pubblicato dalla Ocean, con giocabilità zero. Infatti non c'era ragione di giocarlo - se aveste saputo prima di giocarlo qual'era lo scopo del gioco, vi ci sarebbe voluto forse solo una mezz'oretta per terminarlo, ma poiché non vi era stato detto nulla ci volevano circa 4 ore per rendersi conto che il gioco non esisteva.

Ma se parliamo di schifezza tendente al kitsch, il vincitore a mani basse in questa categoria è la compilation della Firebird, *Don't Buy This*. Pubblicato come un vero e proprio scherzo quando la Firebird produceva soltanto giochi economici, *Don't Buy This* era una raccolta di "sport domenicali", ovvero giochi così brutti che erano quasi belli. C'era un cane che doveva abbassarsi per schivare oggetti volanti, ma per abbassarsi doveva in realtà alzarsi visto che era più alto da seduto che stando ritto sulle zampe. Poi c'era la simulazione di go-kart, scritta da Tony Rainbird (colui che poi fondò la Rainbird Software per la Telecomsoft), nella quale quando si prendeva una curva i comandi si giravano all'incontrario. Una deliziosa raccolta di giochi orrendi, con un titolo onesto e venduta al prezzo giusto.

PREMIO NON COMPRATELO

Don't Buy This della Firebird

GRANDI DISASTRI DI MARKETING

La prima volta della Imagine.

A parte questo, la casa di software Codemasters scrisse un gioco appositamente per la manifestazione di beneficenza *Race Against Time*, ricevette pubblicità dai giornali e anche dalla TV, lo pubblicò e si diede la zappa sui piedi dimenticandosi di acquisire i diritti dell'immagine usata sulla copertina del gioco. Nessuno aveva chiesto agli eredi di Jesse Owens, l'atleta nero raffigurato sulla copertina, il permesso di usare l'immagine; permesso che fu rifiutato quando poi furono interpellati. Si dovettero ritirare tutti i giochi distribuiti e attendere la ristampa delle copertine. Quando il gioco ritornò nei negozi, tutti se ne erano ormai dimenticati...

La povera Prism Leisure comprò i diritti di un nuovissimo gioco da tavolo, *Eye*, destinato a diventare un "cult" gioco e ne produsse una buona versione su computer. Disegnò una confezione originale e attraente e poi si sedette tranquilla ad aspettare gli incassi delle vendite. Purtroppo, il gioco su computer non si dimostrò un grande successo - ma neanche il gioco da tavolo. Poche persone giocarono l'originale, per non parlare del computer gioco: il problema era così grave che la Virgin Books pubblicò anche un libro su come giocare a *Eye*, ma era ormai troppo tardi...

Quando fu il momento di presentare l'immagine della sua società, la System 3, al PCW Show di tre anni fa, Mark Cale ebbe qualche problema. Senza alcuna esperienza del settore dei giochi, pensò di mettere nello stand delle modelle discinte che ad intervalli di tre ore saltellavano su un palco al tempo di una musica sincopata. Lo stand si affollò di gente con la lingua fuori, gli altri espositori si lamentarono e lo show venne cancellato.

In seguito Cale, che di solito guida una Ferrari, stava per lanciare un gioco intitolato *Twister, Mother of Harlots* quando qualcuno gli disse cosa voleva dire harlot in inglese (prostituta, n.d.r.)... Il gioco fu rintitolato *Twister, Mother of Charlotte*

PREMIO MARK HALE PER IL BUON GUSTO NEL MARKETING:

A Mark Cale

Ed infine ecco a voi...non solo nel mondo del software ricreativo si verificano quei piccoli imbarazzanti errori, quelle stupidate che i responsabili vorrebbero poter dimenticare per sempre. Ma non si può.

Anche i signori in giacca e cravatta del mondo del software serio fanno a volte cose per cui vorrebbero sprofondare. Ad esempio, gli esperti di marketing che misero un demo gratuito di un word processor, Volkswriter, in almeno 80.000 copie di una rivista, invitando i lettori a provarlo prima di comprare la versione completa. Il demo era stato "mutilato", cioè erano stati tolti i file che consentivano di stampare. Ma erano stati tolti veramente?

Come molti lettori scoprirono con grande sorpresa, tutti i file necessari per l'implementazione completa di Volkswriter erano sul disco demo - bisognava soltanto esaminare il disco con un utility e ripristinare i file mutilati. Degli stupidotti avevano semplicemente preso un normale disco Volkswriter, nascosto i file mancanti cambiando in MS-DOS i loro attributi e mandato il disco a duplicare...

Ed ora, cari telespettatori, la parola alla regia per i consigli per gli acquisti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una veduta a tutto tondo della cabina Deluxe di Powerdrift che continua il genere Out Run..

Costruttori di gettoniere, distributori di slot machine, fornitori di giochi: c'erano tutti a intrattenere la folla ...

ticale e due joystick che spuntano dal davanti: uno è l'acceleratore mentre l'altro controlla i movimenti della vostra astronave, cercando di evitare le navicelle e i missili nemici. Due pulsanti di fuoco sul joystick permettono di sparare raggi laser o missili a ricerca calorica, come in *After Burner*. Il modello di mezzo della serie, ha una cabina a sedile, con due joystick situati a entrambi i lati. La cabina si inclina, si tuffa e si innalza durante il gioco simulando i movimenti del vostro caccia. Il top della gamma di *Galaxy Force II* è il modello Super Deluxe, un'altra cabina con sedile che, questa volta, è circondata da un'immensa gabbia di tubi di alluminio. Questa bestia immensa si inclina di 15 gradi nelle due direzioni e può ruotare di 335 gradi a sinistra e a destra. Tenetevi alla larga dalla bestia quando qualcuno ha infilato il gettone nella fessura!

A creare quasi la stessa agitazione c'era *Power Drift* della Sega. Ce ne sono due modelli: uno verticale e uno Deluxe che è una via di mezzo tra una moto spaziale e una macchina da corsa. Siete al comando di una piccola "buggy" all'interno di un circuito e dovete arrivare entro i primi tre qualificati se volete affrontare il successivo dei 25 circuiti totali. In *Power Drift* più che fortuna ci vuole abilità perché i percorsi sono piccoli e dovete percorrere più giri per circuito. Un buon pilota impara presto dove frenare, accelerare e cambiar marcia.

Il migliore dei restanti era un gioco

LA FESTA DEI COIN-OP!

La più grande fiera annuale degli home computer si è tenuta in settembre a Milano. L'equivalente per l'industria dei coin-op, l'Enada, si è svolta invece il mese successivo a Roma. Qualcosa vi avevamo anticipato sul numero scorso, ma per ragioni di tempo non abbiamo potuto farvi vedere le foto degli schermi. Eccole qui con una presentazione dettagliata dei migliori coin-op che vedrete prossimamente nelle sale giochi.

Il luogo del convegno: la Fiera di Roma. La manifestazione: l'Enada. Le macchine: tutto ciò che ti fa divertire al prezzo di un gettone. Una fiera commerciale, zeppa di coin-op, jukebox, slot machine e stramezze da baraccone. Il tutto funzionante gratuitamente per il piacere dei visitatori.

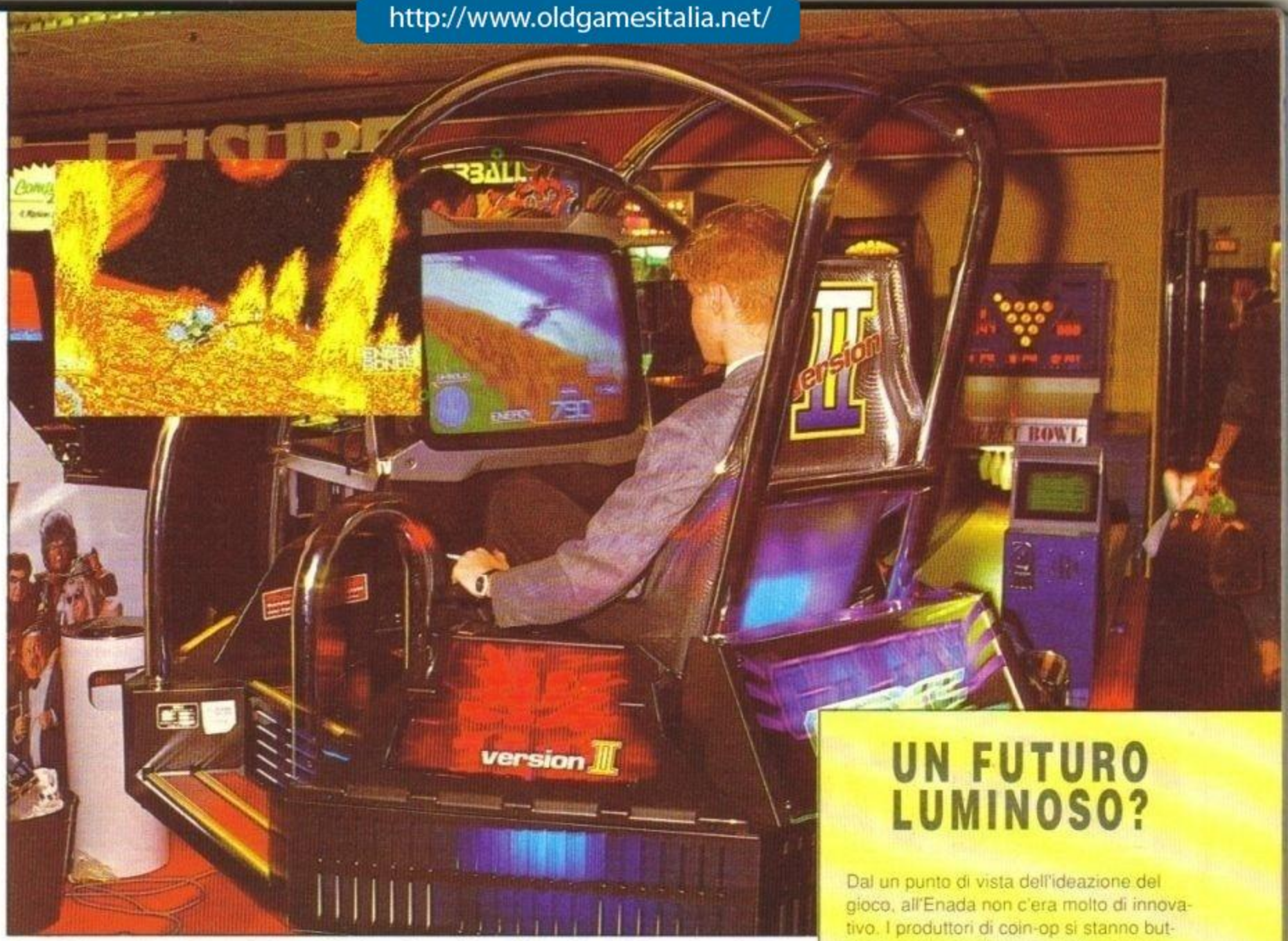
Esattamente come in tutte le fiere di computer il rumore nell'ingresso era assordante. I coin-op sparavano a pieno volume musica e effetti sonori ma, diversamente da altre manifestazioni simili, al frastuono prodotto dai demo delle macchine non si aggiungeva quello delle urla di smaniosi giovinastri che sgambettano da uno stand all'altro in cerca di partite a sbafo. I visitatori di questa fiera appartengono a tutt'altro genere di persone anche se le macchine sono ben lontane dall'essere inattive. Distinti uomini d'affari fanno la coda in attesa del loro turno al joystick dell'ultima strabiliante novità: pur indossando un completo non è sempre facile mantenere il decoro. Partecipare a una fiera commerciale dà i suoi frutti: dopotutto non capita spesso di vedere panciuti quarantenni che si arrampicano sulle bizzarre cabine di pilotaggio delle macchine da bar con tutto l'entusiasmo di un dodicenne che stringe fortemente dieci gettoni nelle mani sudaticce.

Viper è un esercizio fisico e mentale: far dondolare il monitor mentre sparate a tutto e a tutti non è facile. Completato un livello e potrete fare quante smorfie volete: naturalmente entro il tempo limite!

Galaxy Force II della Sega era una delle star della manifestazione - soprattutto per la sua cabina di comando. Il modello più basso della serie è quello standard col cassone verchiamato *Viper* che ha il monitor che ruota indipendente dalla cabina. Questa volta siete al comando di un elicottero attaccati da una massa di astronavi nemiche: per prendere la mira dovete muovere il monitor - strana roba! *Gang Hunter* ha un mitra simile a quello di *Operation Wolf* e un'azione di gioco simile a quella di *Dead Angle*. Muovendo il mitra montato sulla cabina si

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



(sopra) La versione Super Deluxe di Galaxy Force II con (foto piccola) il monitor da 26" e (sotto) la versione Deluxe: cabina più rozza ma stesso gioco.

comanda un mirino che si sposta per lo schermo e l'ovvio obiettivo è quello di sparare a chiunque vi venga a tiro. Il giocatore è rappresentato da una grande sagoma di un uomo con una pistola.

Chase HQ della Taito (che in questi giorni sfoggia un nuovo logo) fa fare al genere *Out Run* un passo avanti. Come pilota di una "volante" siete di pattuglia quando all'improvviso arriva un messaggio dal Quartier Generale. "Qui è Nancy, è stato avvistato un gruppo di rapinatori armati che sta scappando per la periferia a bordo di una macchina sportiva bianca... intercettateli!" Tocca a voi dar la caccia ai banditi e arrestarli speronandogli la macchina. Non avrete nessun problema a individuare i criminali: quando sono in zona una lunga freccia vi segnala la loro presenza. Presi i banditi, non passa molto tempo prima che Nancy via radio vi informi della prossima missione.

UN FUTURO LUMINOSO?

Dal un punto di vista dell'ideazione del gioco, all'Enada non c'era molto di innovativo. I produttori di coin-op si stanno buttando verso nuovi modi di presentare i giochi. Sembra ormai normale produrre un gioco con varie versioni di cabine, sempre più care e sempre più mobili. Questo significa che i programmatori arcade sono a corto di idee e quindi devono ricorrere a degli espedienti per vendere la loro merce? Un operatore del settore concorda parzialmente e aggiunge che "la più grande novità nel mercato dei coin-op è in questo momento l'introduzione dei monitor a 26 pollici". Il monitor a 22" che ha dominato il mercato degli ultimi anni è superato e ora è lo schermo a 26" che fa da padrone, grazie a una definizione migliore che consente l'impiego di sprite più grandi e di un'area di gioco più ampia.

Notizia ancora più succosa, pronta a rivoluzionare l'intero mondo dei giochi da bar, è l'avvento dei monitor ad Alta Definizione. Le prime macchine dedicate che monteranno dei monitor in grado di produrre immagini di qualità quasi fotografica dovrebbero arrivare entro due anni. Recentemente la Namco ha lanciato ad una fiera giapponese il primo gioco per questo sistema, Home Run.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

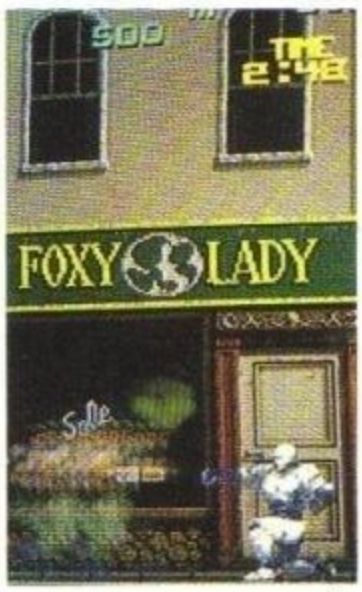
ROBOCOP
Data East.

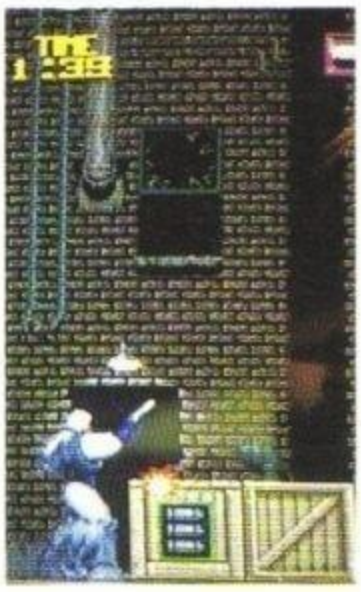
I giochi da casa basati su film di successo non sono una novità: ci sono stati *Rambo*, *Friday the 13th*, *Platoon* e così via. Ma non succede spesso che un film diventi un gioco da bar. Star Wars fu il primo ed ora arriva *Robocop*.

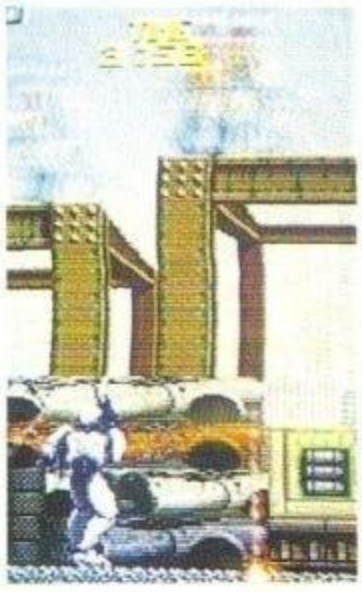
Il giocatore veste i panni del protagonista del film e deve superare vari livelli, ripulendo le strade da banditi e delinquenti. Il gioco inizia con una comunicazione del QG (Quartier Generale) che annuncia una rivolta in città. Essendo il poliziotto migliore, più forte e più leale della città, la missione viene affidata a voi. Il difensore della legge si muove a destra e a sinistra per l'area di gioco, mentre da entrambi i lati dello schermo arrivano i cattivi. Dategli il fatto loro a pugni e calci.

A metà del livello, i cattivi iniziano ad apparire anche dalle finestre dei primi piani e voi dovete fermarvi ed estrarre la potente pistola. L'azione di gioco varia da un picchiaduro alla *Karate Champ* ad un normale spara-e-fuggi, nel quale potete collezionare armi extra, tra cui una pistola tri-direzionale e una al laser, schiacciando le grandi casse che appaiono sui marciapiedi. Prima di finire il livello, bisogna occuparsi del guardiano di fine livello e il primo che dovrete affrontare è ED209, un mostruoso prototipo di una macchina-poliziotto che ha, a dir poco, qualche problema nel riconoscere i criminali!

Il secondo livello è simile al primo ma più è difficile. Appaiono delle piattaforme e i cattivi sono più numerosi e iniziano ad usare i passanti come scudo. Questo può causare una serie di problemi perché le vostre direttive primarie sono: 1. Servire il cittadino, 2. Proteggere gli innocenti e 3. Mantenere la legge; e ciò vuol dire che sparare ad un innocente è peggio che far fuggire un criminale. Fortunatamente colpire gli innocenti è molto più difficile di quel che sembra, quindi non dovete preoccuparvi troppo. Distruggete il secondo guardiano di fine livello - un camion pieno di cattivi armati di





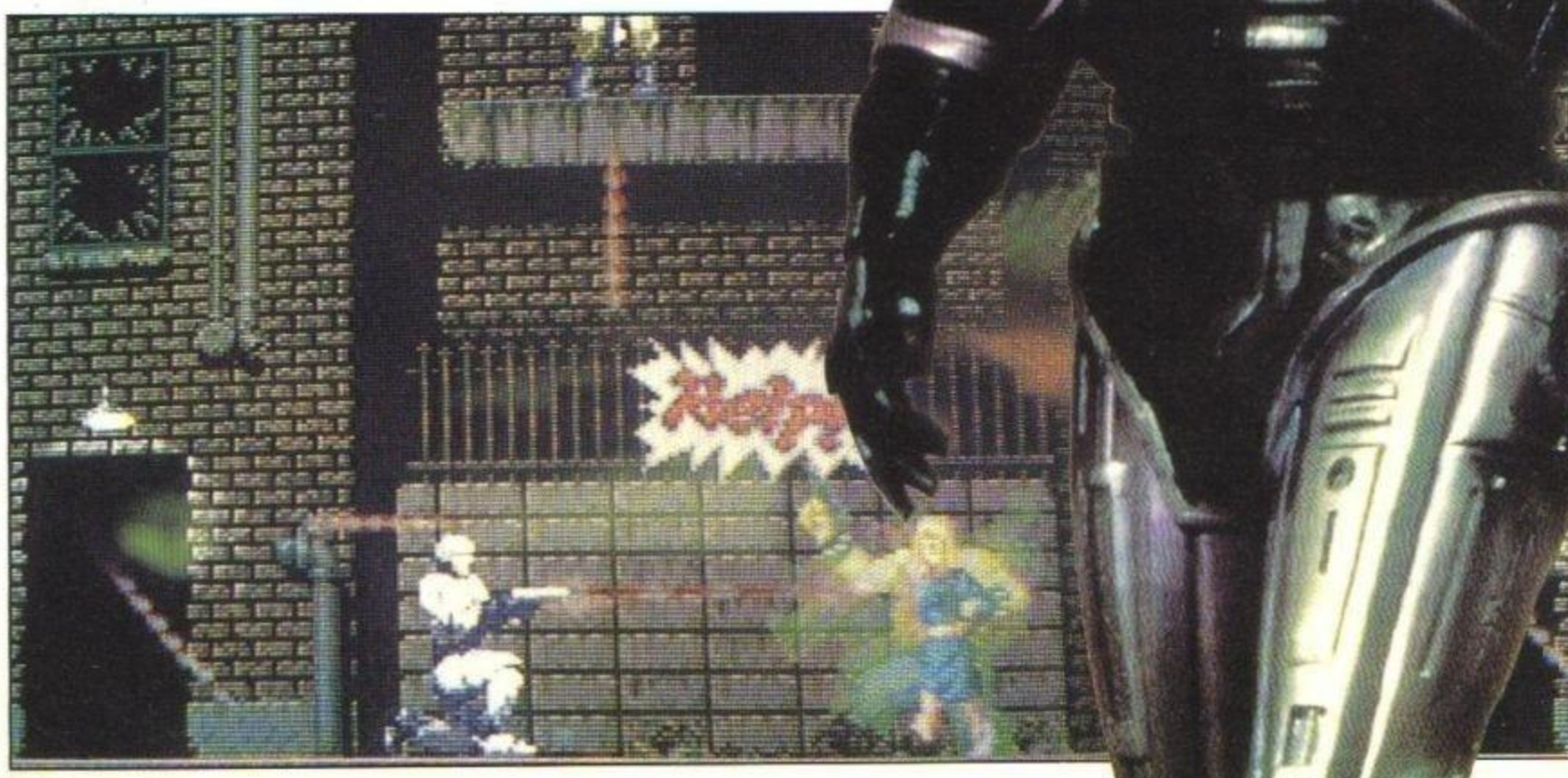


Da sinistra a destra. All'inizio del primo livello, anche il cattivo più cattivo non impegnerà molto il vostro braccio destro armato. Nel secondo livello, è tempo di estrarre la pistola. Schiacciate le casse per raccogliere le armi extra tri-direzionali. Al terzo livello, la situazione si fa veramente difficile. Fatevi prendere da quello schiacciasassi e farete una fine peggiore di quelle macchine!

FANTAPOLIZIA

Metà uomo metà macchina, Robocop pattuglia le strade del futuro.

(sotto) I criminali non hanno scampo quando eseguite la Direttiva N°2.



http://www.oldgamesitalia.net/

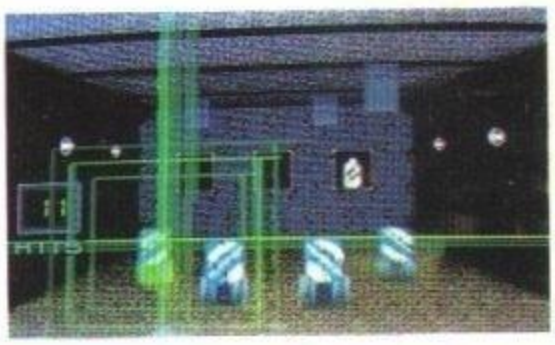
http://www.oldgamesitalia.net/

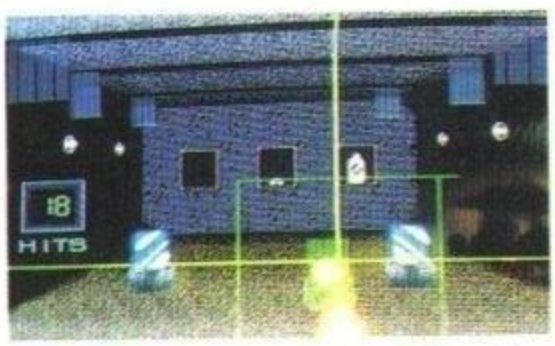
http://www.oldgamesitalia.net/

L'ED209 di guardia alla fine del primo livello. Le probabilità non sono a vostro vantaggio, quindi dovete essere veloci a sparare e ad evitare i suoi colpi. Muovetevi troppo lentamente e scoprirete presto che non ha pietà...

motoseghe - e si passa al bersaglio.

La visuale cambia per mostrare un dispositivo di puntamento diretto dagli occhi di Robocop. Appaiono delle linee verticali e orizzontali: manipolando il joystick fate collimare l'intersezione delle linee con i bersagli che appaiono sullo schermo e questi verranno agganciati automaticamente. Questa





Il tiro a segno. Agganciate automaticamente i bersagli e poi fategli sentire il sapore del piombo.

parte del gioco non è difficile ma è indispensabile avere i riflessi pronti se si vuole avere qualche possibilità di distruggere i robot-bersaglio che trotterellano verso il primo piano dello schermo. Le cose iniziano a complicarsi nel livello che segue quello del tiro a segno. Non solo i cattivi sparano e lanciano granate, ma bisogna vedersela anche con oggetti dello scenario che si muovono, tipo degli enormi schiacciasassi. La Data East ha fatto veramente un bel lavoro nel catturare il sapore del film: soprattutto la voce digitalizzata è eccellente (ripulito un livello Robocop ti ringrazia "per la tua cooperazione").

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARTE DUE

RICCHI COI PIXEL

GRAFICA

Un immagine vale mille parole. Può anche vendere alcune migliaia di giochi. Questo mese e il prossimo ci occuperemo di grafica e di design visuale - due aree dei computer giochi che vanno aumentando di importanza. Se volete che anche le vostre immagini figurino sulla schermata di un gioco, seguiteci...

Una volta il programmatore autodidatta faceva tutto da solo. Non solo concepiva i suoi giochi, ma li programmava e disegnava anche la grafica. Gli sprite e lo sfondo erano spesso uno dei tratti più distintivi dell'opera di un programmatore. I giocatori sapevano riconoscere il disegno degli sprite di Jeff Minter (*Revenge of the Mutant Camels, Mama Llama*) o gli schermi a scorrimento basati sui caratteri di Tony Crowther (*Potty Pigeon* e *Loco*), per citarne due.

Ripensandoci, possiamo affermare che il successo di questi pionieri era basato tanto sulle loro capacità artistiche quanto sulla loro bravura come programmatori. *Potty Pigeon* non sarà stato un gioco brillante dal punto di vista tecnico ma, ragazzi !, graficamente era proprio bello! I programmatori ci han fatto morir dal ridere davanti a orde di WC, meravigliare per i dettagli dello sfondo e applaudire per l'abilità con cui sfruttavano le limitate possibilità grafiche delle macchine. Anche allora la grafica - come le idee - facevano vendere i giochi.

Le cose oggi sono cambiate. Col crescere della concorrenza, le case di software hanno capito l'importanza della grafica e hanno assunto persone capaci di lavorare specificamente su questo aspetto. C'è una continua richiesta di gente in grado di disegnare con i pixel. Cosa bisogna fare ? E come si diventa artista grafico?

Sono tre i compiti basilari di un grafico nella produzione di un buon gioco:

LO SCHERMO DI CARICAMENTO.

Questa singola immagine può essere preparata indipendentemente dal resto del programma e inserita successivamente a programma finito. Essendo la prima immagine che il giocatore vede deve essere sensazionale, deve fare un uso eccellente delle capacità di trattamento dei colori della macchina e deve tirar fuori il massimo dalla risoluzione disponibile.

Bisogna esser abili in due cose: la prima consiste nel creare immagini coerenti, ben proporzionate e ben disegnate; la seconda consiste nella capacità artistica di disegnare i caratteri delle scritte che appariranno sullo schermo di presentazione (nome del gioco e altre informazioni).

Siccome gli schermi di caricamento possono essere preparati indipendentemente, è possibile affidarli anche ad un artista grafico esterno. Si può usare un qualunque pacchetto grafico e poi salvare l'immagine come normale file di schermo in modo che la casa di software lo integri nel programma finito. Bisogna, evidentemente, conoscere a fondo il programma in modo da disegnare un'immagine che renda il tema del gioco.

Barbarian II (Palace) - In questo caso lo sfondo è puramente decorativo. Gli sprite non interagiscono con esso, per cui un artista freelance avrebbe potuto svilupparlo per proprio conto.

GLI SFONDI.

L'azione si svolge di solito davanti ad uno sfondo grafico che può consistere sia in una singola schermata che in un'immagine a scorrimento che in numerose "locazioni" individuali.

Paragonate, ad esempio, lo sfondo di *Barbarian* con quello di *Star Ray* (vedi figure). Lo sfondo è essenziale, tanto quanto gli sprite (vedi più avanti), nel determinare la qualità grafica del gioco. In molti casi il disegno dello sfondo implica una stretta collaborazione con il programmatore, anche fino alla sistemazione di singoli pixel su schermi di prova. L'approccio varierà da gioco a gioco e in particolar modo dipenderà dal programma: se "legge lo schermo" o meno per determinare il comportamento degli sprite e di altre azioni.

Ad esempio, certi spara-e-fuggi considerano lo sfondo semplicemente come uno scenario che aggiunge atmosfera al gioco. Non potete schiantarvici contro: il suo compito è di far aumentare l'adrenalina in corpo. All'opposto, un'avventura dinamica richiederà che uno sprite salti da una piattaforma all'altra oppure si apra la strada

Zynaps (Hewson) - Qui lo sfondo è parte integrante del gioco. Se andate a sbatterci contro vi costa una vita. Per questo motivo va sviluppato con il programmatore.

in un labirinto. Differenti meccanismi di gioco richiedono differenti risposte dagli "artisti degli sfondi".

GLI SPRITE

Disegnare un bello sprite non è facile come sembra. Bisogna essere capaci di usare il colore in modo efficiente per creare un senso

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

del dettaglio che non è spesso possibile data la scarsa risoluzione dello schermo. Più importante ancora è la capacità di progettare sequenze animate realistiche disegnando una serie di "quadri" (anche 16 per ogni sprite e talvolta anche di più), uno per ogni posizione intermedia degli elementi della figura.

Siccome possono molti sprite in un gioco, bisogna fare molta attenzione alla memoria disponibile. Gli sprite, soprattutto quelli grandi, possono ingoiarsi molta memoria. Lo spazio di memoria è sempre un problema quando si programma la parte grafica di un gioco, ma sono sopratutto gli sprite che creano i maggiori problemi e talvolta si deve scendere ad un compromesso.

L'arrivo delle macchine a 16 bit ha enfatizzato ancora di più l'aspetto gratico di un gioco. Se volete mettere alla prova la vostra abilità di artista del pixel non avete molte scelte. Ci sono due strade principali per trovare lavoro come artista grafico: si può lavorare in un gruppo di sviluppo oppure come collaboratore esterno. Molte società di software commissionano lo sviluppo di un gioco ad un team di programmatori, altre usano i collaboratori, ma la maggior parte mescola le due opportunità. Qui di seguito troverete le informazioni su alcune case di software..

COME LAVORANO...

Incentive ha un gruppo di sviluppo formato da quattro persone a tempo pieno, di cui uno dedicato esclusivamente alla grafica. Occasionalmente usano dei collaboratori.

"Per trovare lavoro la cosa migliore da fare è mandare alle case di software i propri demo. Mostrate la vostra bravura utilizzando diverse tecniche, quindi se sapete animare gli sprite, fatelo vedere! Usiamo di tanto in tanto dei collaboratori e siccome spesso non hanno molto a che fare con l'ideazione e la programmazione del gioco possono lavorare a casa su nostre indicazioni. Però dipende dal tipo di gioco da realizzare. La paga può essere buona ma ci sono un sacco di buoni artisti in giro: per farti un nome devi proprio essere speciale."

Ian Andrew della Incentive.

Alla **US Gold** non hanno un gruppo di sviluppo interno e fanno contratti, gioco per gioco, con case di sviluppo esterne:

"Può andarci bene chiunque, basta che abbia del talento. Diamo un'occhiata a tutti i demo che riceviamo e talvolta li passiamo ai gruppi di sviluppo con cui siamo in contatto. Ne abbiamo almeno una quindicina che lavorano a vari progetti."

David Baxter (direttore di sviluppo per la GO!, la Capcom e la Rainbow Arts).

La **Hewson** usa collaboratori esterni, ma solo se si tratta di persone molto abili su una particolare macchina...

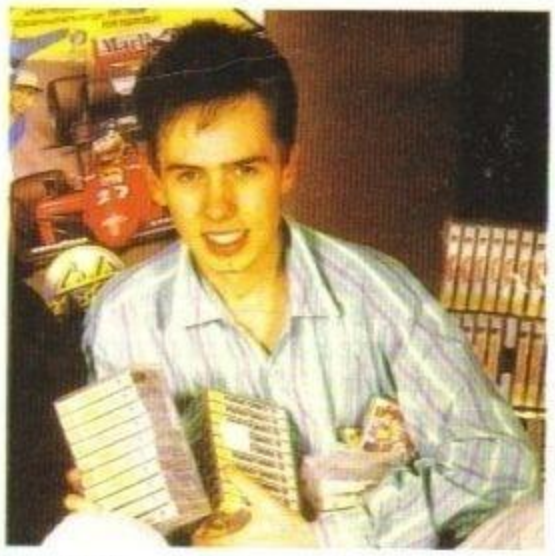
"Chiunque voglia fare carriera nel settore della grafica deve partire da un PC e dalle macchine a 16 bit. Qualcuno potrebbe, ad esempio, realizzare la prima versione di un gioco su ST e un'altro farne la versione per Spectrum perché ciascuno conosce talmente bene una propria macchina e sa rendere al meglio l'impatto visivo del gioco. Se siete uno sconosciuto avete una sola possibilità: spendere un sacco di soldi e mandare i demo del vostro lavoro alle società di software."

Andrew Hewson

SCHERMI DI CARICAMENTO

Quali sono le prospettive per quegli artisti grafici che vogliono provare a disegnare schermi di caricamento?

Primo, bisogna scegliere tra lavorare come dipendente o come freelance. Molte società non usano per niente collaboratori esterni, mentre altre case di software preferiscono lavorare con gruppi piuttosto che con individui singoli. Ian Mathias (direttore del software alla **Virgin**) raccomanda "di mettersi assieme per formare un team di programmatori piuttosto che mandare individualmente schermi di caricamento, audio, etc." Circa la metà dei loro giochi sono prodotti in proprio dalla Gang of Five, il resto è dato a gruppi di sviluppo esterni. Ian aggiunge che" abbiamo avuto parecchi grattacapi in passato nel cercare di combinare elementi diversi".



David Darling della Codemaster -"Siamo continuamente alla ricerca di artisti".

Andrew Hewson invece gradisce ricevere lavori di singoli artisti - i soli schermi di caricamento vanno bene - anche se "le distanze geografiche possono creare problemi quando si deve coordinare il lavoro". David Darling della Codemaster è stato altrettanto incoraggiante. "Siamo sempre alla ricerca di buoni artisti grafici". In genere, non si deve mai spedire più di tre esempi dei propri lavori, includendovi magari anche un disegno da usare per la confezione. Il materiale spedito non verrà usato ma gli farà capire se si tratta di un artista a cui valga la pena commissionare qualcosa - e non solamente gli schermi di caricamento. "Il talento artistico è più raro dell'abilità tecnica e abbiamo scoperto che è più facile addestrare a realizzare sprite e animazioni di qualità che ad essere creativi" Può succedere che pur avendo mandato solo campioni di schermi di caricamento, si finisca per realizzare la grafica di un intero gioco. Pensate che non possa succedere?

"Neil Adamson , che ora sta facendo la grafica di *Dizzy 2* e *Advanced Pinball Simulator*, ha cominciato così. Ci aveva mandato schermi di caricamento alternativi a quelli dei giochi di altre case e li abbiamo trovati migliori degli originali! "

E i soldi? Sentiamo di nuovo David Darling. "Paghiamo dalle 80 alle 100 sterline per uno schermo di caricamento mentre per un gioco completo dipende dal tipo di gioco - diciamo dalle 200 alle 1000 sterline"

Andrew Hewson è stato meno specifico circa gli schermi di caricamento. "Si può guadagnare molto - se sei bravo".

Fare il freelance, comunque, può non andare bene a tutti. Che si può dire di un lavoro fisso? Come al solito i fatti sono meglio delle parole. Mandate campioni del vostro lavoro e aspettate una risposta. Alla Codemaster stanno ancora cercando un artista che lavori fisso da loro, mentre Ian Mathias della Virgin dice che "a volte è semplicemente una questione di fortuna, cioè che il vostro lavoro arrivi sulla scrivania giusta al momento giusto - è così che ho trovato lavoro!"

FOTO AL BUIO

Fare una foto dell'immagine del monitor o del televisore non è poi così facile .

Dopo aver speso così tante ore a realizzare la vostra opera d'arte su schermo è un peccato che debba scomparire quando staccate la spina prima di andare a letto.

Quindi fare delle buone fotografie può essere molto utile sia per poter far vedere il proprio lavoro che per farne delle stampe per il vostro portfolio.

Procuratevi una macchina fotografica appena decente e con un po' di pratica e qualche consiglio potrete ottenere stampe a colori di qualsiasi schermata.

HARDWARE.

Avrete bisogno di una fotocamera 35mm reflex. Non ha importanza quale basta che abbia l'ottica intercambiabile e tempi di posa superiori a 1/8 di secondo. Il migliore obiettivo da usare in questo caso è un 135 mm, un piccolo teleobiettivo per dirla in gergo fotografico. La lunghezza dell'ottica raddrizza le linee curve ai bordi dello schermo. Ovviamente se avete uno zoom che comprenda questa focale (un 70-150mm o un 80-200mm ad esempio) potrete usarlo altrettanto facilmente. Se avete un obbiettivo standard (un 50mm) usate almeno un duplicatore 2X che porterà a 100mm la lunghezza focale dell'ottica.

Vi occorre anche qualcosa per tenere ferma la macchina. Il tempo di esposizione è troppo lungo perché la macchina possa essere tenuta in mano. Un cavalletto è la soluzione ideale ma potete accontentarvi anche di una pila di libri o un tavolino e della colla da fissaggio. Più la macchina è ferma migliori saranno le immagini.

Se potete fate le foto al buio, assicurandovi che non vi siano riflessi sullo schermo. Occorre rendere il più possibile buio l'ambiente in cui lavorate, chiudendo le persiane oppure coprendo il monitor con delle coperte. Fate molta attenzione perché, spesso, riflessi quasi invisibili risultano più evidenti sulla pellicola.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa fotografia è stata scattata ad 1/4 di secondo. E' perfetta.

SOFTWARE

Va bene qualsiasi tipo di pellicola. Bianco-nero e colore o stampe e diapositive. Se adoperate pellicole a colori accertatevi che siano del tipo a luce diurna. Nel caso che lo schermo sia un po' scuro e il vostro obiettivo ha solo come massima apertura F4, probabilmente sarà necessario utilizzare una pellicola più rapida, ad esempio una Ektachrome 400 per diapositive.

La miglior cosa da fare é effettuare una prova a vuoto con l'esposimetro della macchina fotografica prima di acquistare la pellicola. Se va bene utilizzate diapositive Kodak 64 ISO che sono le più diffuse. Per stampe a colori per uso amatoriale va bene qualsiasi pellicola, anche se la nostra esperienza consiglia la Kodacolor 100 ISO.

FOTOGRAFARE.

I monitor dei computer danno un immagine molto contrastata, quindi dovreste abbassare il contrasto quando fotografate la vostra opera d'arte elettronica.

L' esposimetro di molte fotocamere di solito fa una lettura corretta, ma ricordate quanto detto a proposito della maggior rapidità di alcune pellicole. Quando lavorate assicuratevi che la fotocamera sia in squadra con lo schermo e che il disegno riempia il quadro. Se avete difficoltà nel rendere le proporzioni e utilizzate una teleobiettivo con macro avvicinate la fotocamera e usatelo. Ponete a 1/8 di secondo, o anche meno, la velocità dell'otturatore (ecco perché vi serve un cavalletto). Potete provare con 1/15 se è proprio necessario ma non sempre funzionerà. Esponete la pellicola per valori a cavallo di quello scelto dall'esposimetro - es. se l'esposimetro dice F4 fate altre due foto a F3,5 e a F5,6. Se non avete un cavetto di scatto a distanza utilizzate il sistema di autoscatto in modo da non muovere l'apparecchio durante lo scatto. Non fotografate con velocità di otturazione più lunghe di un secondo - succedono cose molto strane al bilanciamento dei colori e al contrasto al di sotto di questa velocità di otturazione. Al momento di portare il rullino allo sviluppo ricordate al negoziante di che tipo di lavoro si tratta. I laboratori tagliano i negativi in strisce sul nero della pellicola e se non c'è una chiara divisione fra i fotogrammi rischiate di farvi tagliare a metà i vostri migliori scatti.

Un'ultima raccomandazione: le foto dei monitor vanno sempre fatte al buio. I risultati variano ma se voi seguirete le indicazioni precedenti avrete sempre dei risultati soddisfacenti.

Questa fotografia è stata realizzata ad 1/30 di secondo. Notate la banda che attraversa lo schermo.

PERCHE' COSI' LENTO?

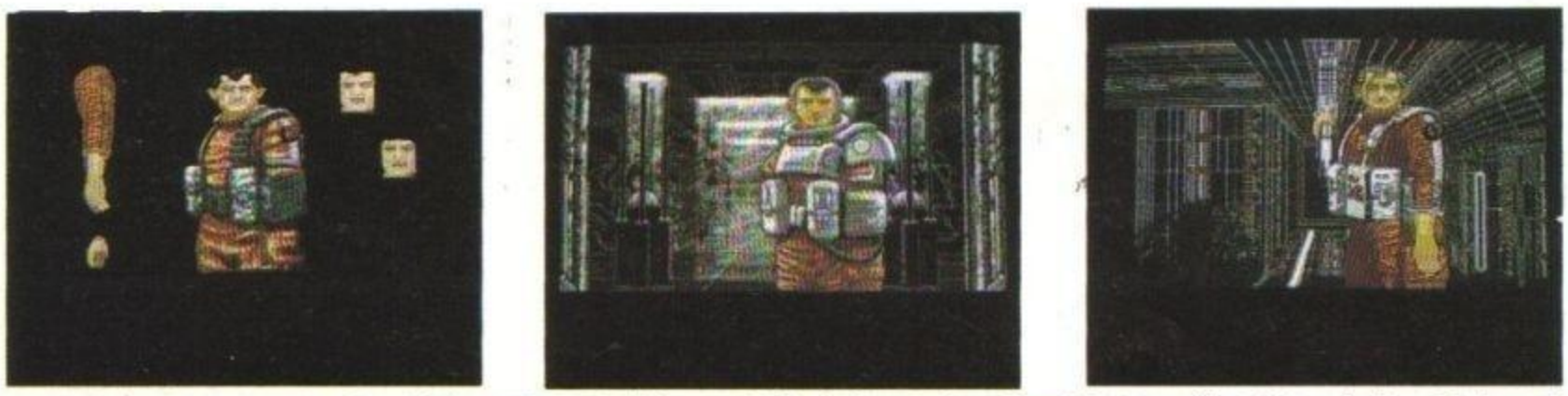
La ragione per usare una velocità di otturazione così lenta quando si fotografa un monitor non sta nella mancanza di luminosità ma nel metodo con cui è costruita l'immagine televisiva.

Un raggio di elettroni percorre lo schermo secondo una trama di linee orizzontali partendo dall' alto a sinistra e scendendo progressivamente fino in fondo al quadro.

Il fosforo depositato all'interno del tubo emette radiazioni luminose e il processo viene ripetuto 50 volte al secondo. Ad una velocità di otturazione molto corta, si vede una banda nera che attraversa l'immagine. La fotocamera infatti fotografa le celle di fosforo che stanno finendo di cedere energia luminosa prima di essere di nuovo colpite dal raggio elettronico. Una velocità di otturazione lunga invece permette al raggio di elettronico di percorrere più volte lo schermo, arrivando a colpire quelle celle di fosforo che durante una breve esposizione non sono state colpite...

IL MESE PROSSIMO: LA NASCITA DI UN'IMMAGINE

Il mese prossimo parleremo ancora di grafica, entrando nel dettaglio delle tecniche grafiche e dei metodi di lavoro della Psygnosis - una casa di software i cui recenti giochi a 16 bit hanno ricevuto grandi elogi per la loro qualità grafica.



Tre stadi di sviluppo delle schermate grafiche di Obliterator (Psygnosis). Il disegnatore degli sprite ha concepito una figura che è stata modificata dal team di sviluppo del gioco e poi incorporata nello sfondo, sviluppato separatamente da un altro membro del gruppo. Il mese prossimo leggete il seguito per saperne di più sull'intero processo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

Benvenuti a questa enorme edizione di Prove Su Schermo. Vi sfidiamo a trovarne una più grossa di questa, qualunque rivista leggiate.

Siamo a cavallo tra dicembre e gennaio, il periodo caldissimo per le vendite dei computer giochi: anche se abbiamo preparato una mega-rubrica di anteprime, abbiamo dovuto allargare lo spazio dedicato alle recensioni per farci star dentro tutto quello che è arrivato in redazione.

Quale gioco conquisterà la testa della classifica in questo periodo post-natalizio? Difficile da dire, ma come potete immaginare **Thunder-blade** e **After Burner**, recensiti questo mese, sono entrambi tra i favoriti; Wec Le Mans potrebbe dimostrarsi un ottimo rivale, ma al momento di andare in macchina non era ancora uscito dalle officine Ocean, quindi resta un'incognita.

Due titoli originali, **Batman** e **Total Eclipse** si meritano il titolo di K-giochi questo mese. É bello vedere che l'originalità non è morta in questo oscuro periodo di conversioni da coin-op.

Vale la pena, in chiusura, ripetere il messaggio dello scorso mese: è una rubrica tutta da leggere e c'è dentro il meglio. Buona lettura.

I K-VOTI

COME VENGONO CALCOLATI...

Le domande che ci si pone prima di comprare un gioco sono: mi piacerà?, e per quanto tempo? Date un'occhiata al nostro sistema grafico, chiamato CIP (Curva d'Interesse Previsto), e avrete le risposte. La curva di un bel gioco arcade parte molto in alto e poi scende parallelamente alla perdita d'interesse; un ottimo gioco-enigma può andare avanti per mesi - ma quando lo risolvete la curva precipita; i complessi giochi di strategia possono creare esitazioni iniziali, ma prendono quota quando cominciate ad entrare nei suoi meccanismi. Per quando riguarda i bidoni - partono bassi, restano bassi e possono soltanto andare giù.

Una volta che sapete quanto il gioco può tener vivo il vostro interesse, non vi *resta che guardare il K-VOTO, che è calcolato* in base all'area delimitata dalla CIP. Più l'area è grande, più il gioco è bello. A questo aggiungete i nostri esclusivi fattori: il Fattore QI, Quoziente d'Intelligenza (farà esercitare il cervello?), e il Fattore Gioco, una misura di quanto è immediatamente giocabile e divertente. E, naturalmente, non mancano i giudizi sulla Grafica e il Sonoro...per TUTTI i computer per cui il gioco è disponibile.

PERCHÉ CI POTETE CONTARE...

Le recensioni sono realizzate dalla redazione di ACE (Advanced Computer Entertainment), una delle migliori riviste inglesi del settore. La squadra di recensori è formata da gente in grado di coprire una vasta area del divertimento elettronico. Andy Wilton se la cava sia con le smart bomb che con gli esadecimali. Andy Smith non riconoscerebbe un esadecimale da un buco nel muro, ma dategli un joystick e vi spazza via qualunque alieno. Rod Lawton preferisce ragionare con gli alieni e poi sparargli. Bob Wade (ex-Personal Computer Games, Zzap!64 e Amstrad Action) ha giocato più giochi di quanto una persona sana dovrebbe fare. Graeme Kidd ha un'esperienza di giochi elettronici *grande quasi quanto la circonferenza della* sua vita (ha scritto per CRASH, The Games Machine, Your Sinclair e The One. Detto tutto).

Ciascun gioco delle pagine seguenti è stato visto da tutti loro. Poi confrontano le note, esprimono diversi pareri, e solo allora decidono chi avrà la responsabilità di mettere tutto per iscritto. Quello che segue, quindi, è un verdetto definitivo sul software di questo mese.

INDICE

IN FUGA...

35 BATMAN *Ocean*
32 TOTAL ECLIPSE *Incentive*

...IL GRUPPO

36 AFTER BURNER *Activision*
38 ESPIONAGE *Grandslam*
40 FIST + *Firebird*
34 G'JERRILLA WAR *Imagine*
58 HELLFIRE ATTACK *Martech*
46 ITALY '90 SOCCER *Simulmondo*
47 LAST NINJA 2 *System 3*
49 LIVE AND LET DIE *Domark/Elite*
42 NINTENDO GAMES
54 PACMANIA *Grandslam*
34 POWERSTYX *Axxiom*
50 PUFFY'S SAGA *Ubisoft*
51 RAC RALLY *Mandarin*
56 RETURN OF THE JEDI *Domark*
39 RISK *Leisure Genius*
48 ROBOCOP *Ocean*
40 SAVAGE *Firebird*
44 SEGA GAMES
51 SUPERSKILLS *Gremlin*
58 TANK ATTACK *CDS*
41 TECHNO COP *Gremlin*
52 THUNDERBLADE *US Gold*
55 TURBO CUP *Loriciels*
54 UGH-LYMPICS *Electronic Arts*
57 UMS – SCENARIOS *Rainbird*

NUOVE VERSIONI

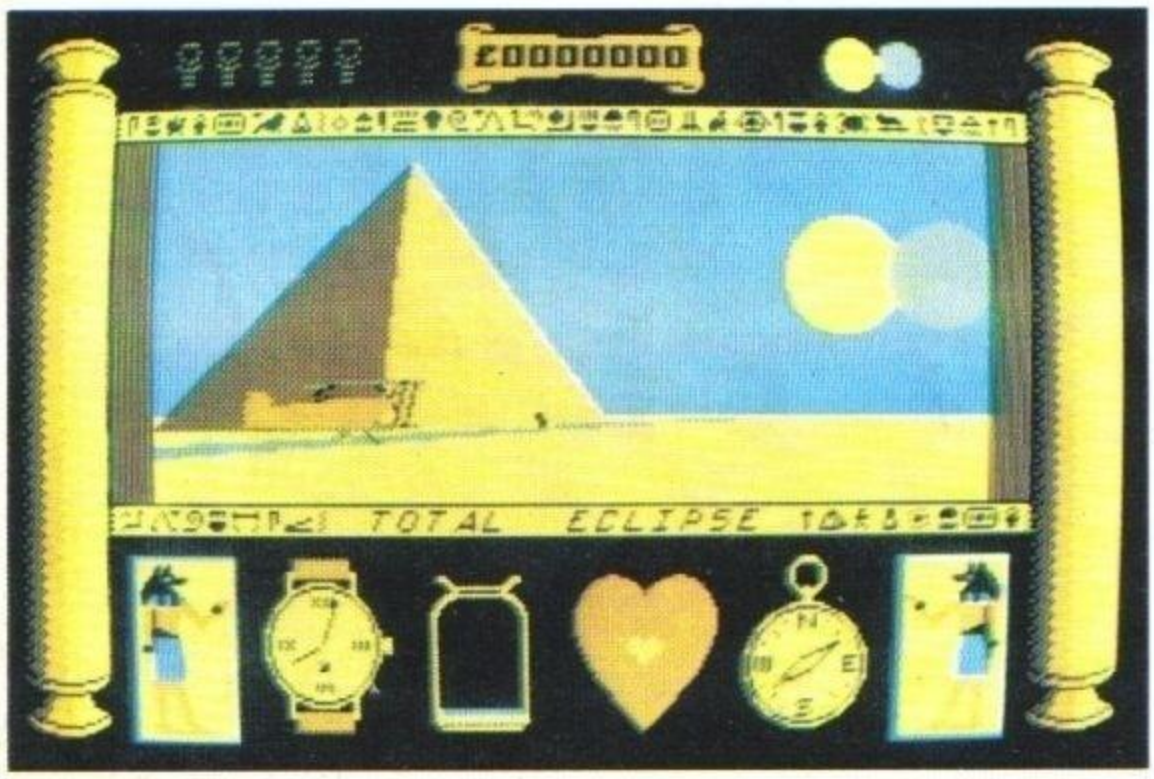
49 FLYING SHARK *Firebird*
57 UMS *Rainbird*

SUPPLEMENTO PROVE SU SCHERMO

60 **Speciale Risparmio** Panoramica delle Compilation *e dei Giochi Economici*
65 **Tricks 'N' Tactics (TnT)** Parlano i programmatori: la guida di **Michael Powell** al K-Gioco di Dicembre, POWER DROME + la guida di **Tony Crowther** e dii **Mike Jordan** della Mirrorsoft.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Amstrad - è l'inizio del gioco: quello parcheggiato vicino alla piramide è il vostro biplano. Entrate nella porta per cominciare l'avventura.

esploderà. Purtroppo ci dovrà essere un'eclisse e questo vuol dire che la luna esploderà, causando non pochi problemi agli abitanti della terra.

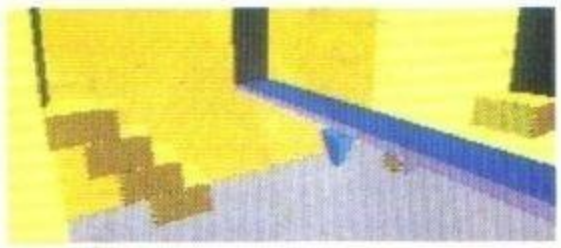
Essendo un piccolo Indiana Jones, volate su un biplano fino alla piramide nel tentativo di entrare nel sacrario e cancellare la maledizione. Il tutto prima che abbia luogo l'eclisse e che la pasta si raffreddi.

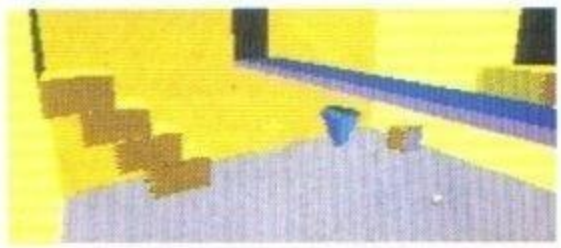
Lo schermo principale contiene la veduta Freescape dei dintorni, nonché un numero di icone informative. In cima viene indicato il numero di Ankh che avete con voi (sono antichi manufatti che funzionano da chiavi) e il valore dei tesori raccolti, nonché un'immagine che mostra quanto manca all'eclisse totale. In basso una finestra di messaggi dà informazioni sulla locazione attuale e riporta resoconti sugli eventi nel momento stesso che si verificano. Immediatamente sotto c'è un orologio che mostra quanto manca esattamente prima che succeda il disastro, una bottiglia d'acqua, un indicatore di pulsazioni a forma di cuore e una bussola.

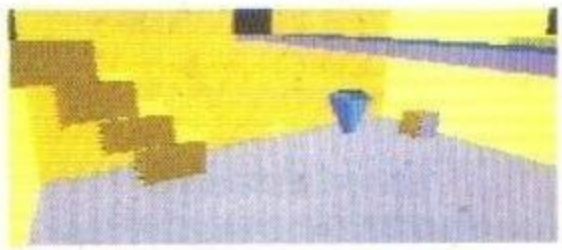
Ci sono molti modi per mandare tutto a rotoli: superare il limite di tempo, agitarvi troppo così da provocare un infarto o cadere in una

TOTAL ECLIPSE

INCENTIVE vuò ffa l'egiziano







Amstrad – all'interno della piramide. Dall'alto verso il basso potete vedere la gamma di vedute disponibili durante il gioco.

Destra – la stessa veduta (con diversa angolazione) sullo Spectrum. Non sarà così colorato, ma è comunque giocabile.

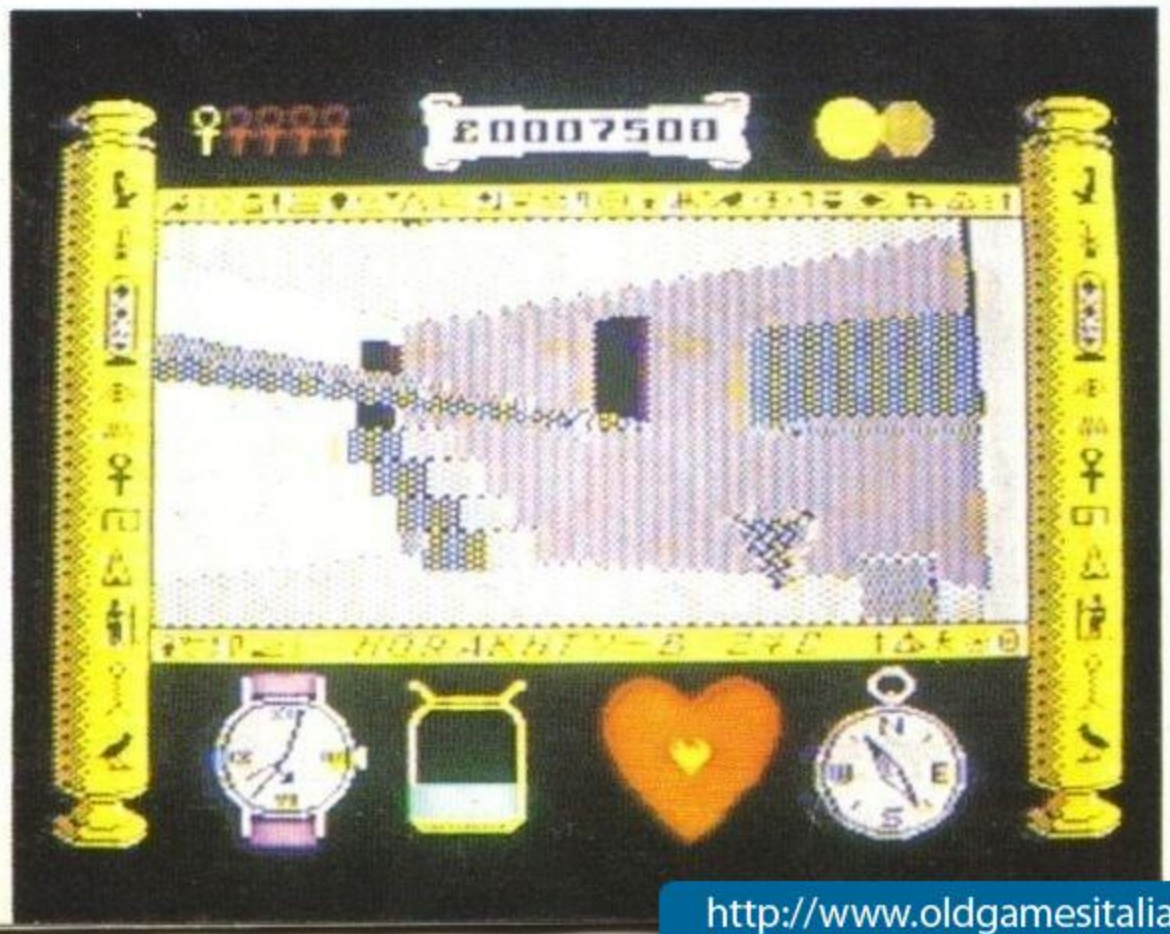
907

Chiunque non abbia mai sentito parlare del sistema di programmazione Freescape deve aver vissuto negli ultimi 18 mesi sulle lune di Evath. Nelle mani dei creativi della Incentive questo sistema genera ambienti in 3D solido, all'interno dei quali si sono svolte le avventure più incredibili.

Fate un passo indietro al 1930, in un mondo in pericolo. L'umanità è minacciata da un'antica maledizione: se in un qualun-que momento del giorno il sole non potrà splendere su un sacrario egizio in cima ad una piramide, qualunque cosa blocchi i raggi del sole trappola mortale. Le pulsazioni del cuore aumentano quando cadete, restate senz'acqua o venite attaccati dai sistemi automatici di difesa.

L'obiettivo finale della missione è arrivare al sacrario in cima alla piramide, ma per dare

PIANO DELLE USCITE		
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
Le versioni 16-bit sono in fase di sviluppo		



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amstrad – che sia la risposta ad un enigma?

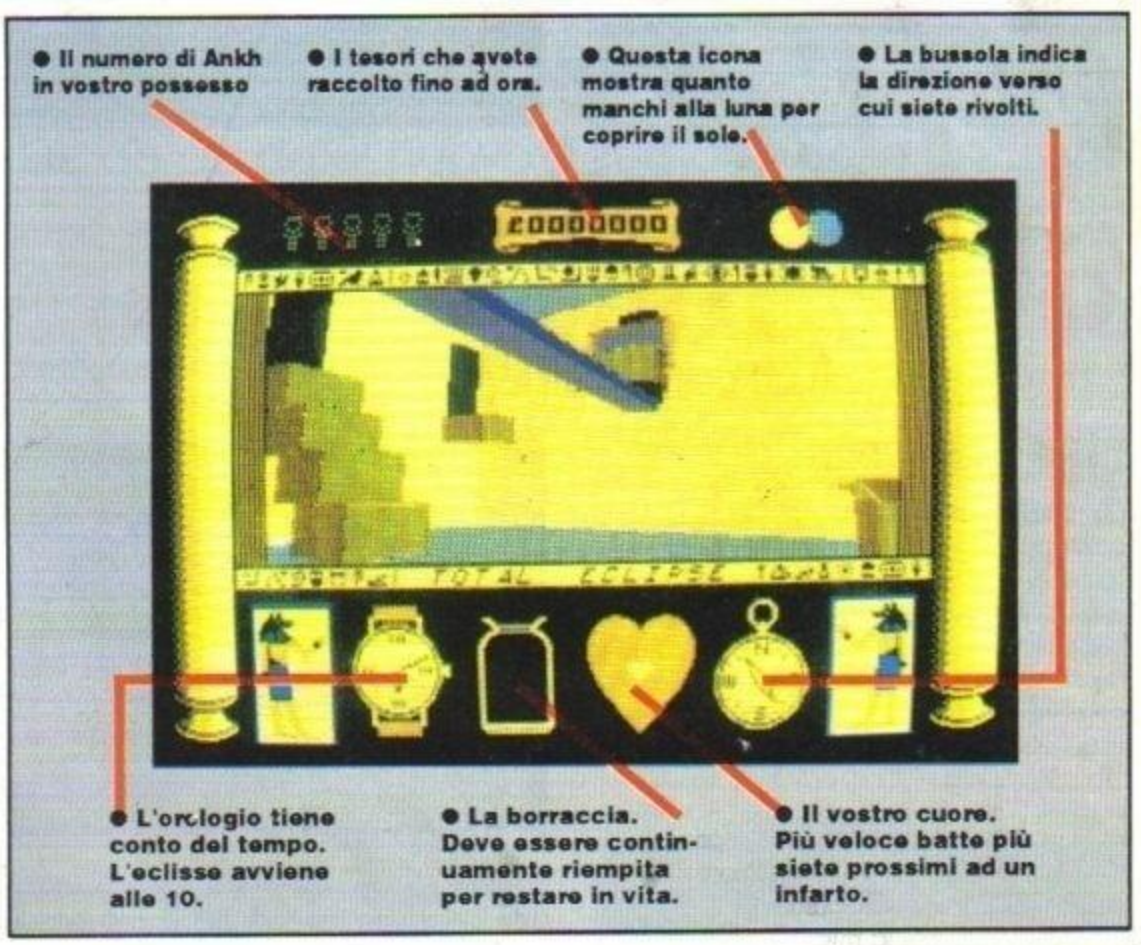
una continua impressione di progresso (e rendere interessante l'avventura) è possibile raccogliere dei tesori lungo il tragitto.

Gli enigmi sono della stessa natura di quelli di Driller, ma è tutto molto più compatto. Non si tratta di esplorare grandi spazi aperti, ma di muoversi all'interno di un complicato labirinto di stanze piene di oggetti. Vengono così eliminati gran parte dei monotoni spostamenti tra un luogo e l'altro che avvengono in *Driller* e *Dark Side* per concentrarsi esclusivamente sul gioco.

L'"interfaccia" con gli oggetti avviene in due modi: potete sparargli o avvicinarvi. C'è sempre la stessa libertà di movimento: potete guardare in su e in giù, chinarvi o fare inversioni a 'U'. C'è anche una comoda opzione per riorientarvi frontalmente, così che risparmierete del tempo anche se avete sbirciato in tutte le direzioni.

Le prime stanze sono piene di enigmi da risolvere, cosicché potete entrare nel gioco facilmente. Per giunta non si tratta di trovare una soluzione... ci sono diverse soluzioni e ciò rende il gioco piacevolmente flessibile.

Il sistema Freescape è talmente adatto a produrre giochi coinvolgenti che è difficile sbagliare. *Total Eclipse* è più vicino ad un'avventura dinamica, in termini di esplorazioni e soluzioni di enigmi, di quanto lo siano i giochi precedenti e Freescape gli dà quel margine di vantaggio in più.



VERSIONE SPECTRUM

L'effetto retinato ad un solo colore non è mai così efficace come il modo multicolore delle altre versioni, ma è comunque carino. Ancora una volta gli effetti sonori non sono gran che.

GRAFICA 7 **FATTORE QI** 7
AUDIO 2 **FATTORE GIOCO** 6
K-VOTO 902

VERSIONE AMSTRAD

Da quando esiste Freescape nessuno è riuscito a trovare un equivalente in grado di contrastarne lo stile grafico. È particolare e impressionante come sempre.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 7
AUDIO 2 **FATTORE GIOCO** 6
K-VOTO 907

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il Freescape non è più una novità ma il gioco

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWERSTYX

Un tocco di Qix dalla Axxiom...

QIX fu uno dei titoli più originali nelle sale giochi quando apparve all'inizio degli anni '80. Era uno di quei giochi semplici ed efficaci con un solo schermo, una grafica appena appena decente ma una geniale giocabilità.

Powerstyx non è una riproduzione fedele di quel mitico gioco, ma comunque si avvicina moltissimo nella concezione nella dinamica: il giocatore deve di riempire una grossa perecentuale dello schermo per poter passare a quello successivo.

Controllate un cursore che parte dal bordo dello schermo e si muove dentro di esso tracciando dietro di sé una linea che deve racchiudere una parte di schermo. Quando la linea si incontra con il bordo dello schermo o con un'altra linea, l'area così racchiusa viene riempita con una parte dell'immagine di sfondo.

Nel tentativo di completare almeno il 75% dello schermo si ha a che fare con diversi pericoli. Due teschi e una "catena" di oggetti fanno in modo di complicarvi la vita.

Amiga – completate il primo schermo e verrete premiati con questa simpatica immagine di un "giusto" a fianco della sua auto.

I primi si muovono lungo il perimetro dello schermo e dei poligoni che avete tracciato. La catena invece non può farvi niente finché non cominciate a tracciare una linea. Se tocca il cursore prima che una parte dello schermo sia riquadrata allora perdete una vita e il cursore tornerà al punto di partenza della linea mortale.

Durante una partita non mancano i bonus che possono darvi maggiore velocità, congelamento del tempo, salti di livello o, morte istantanea. Col progredire del gioco gli inseguitori andranno sempre più velocemente rendendovi ancora più difficili i vostri tentativi di riempire lo schermo.

Powerstyx è un gioco semplice e irresistibile ma non del livello di *Qix*.

VERSIONE AMIGA

Le aree rivelate riempiendo gli spazi mostrano graziosi disegni. La musica è terribilmente ripetitiva ed il resto della grafica e degli effetti è ordinario.

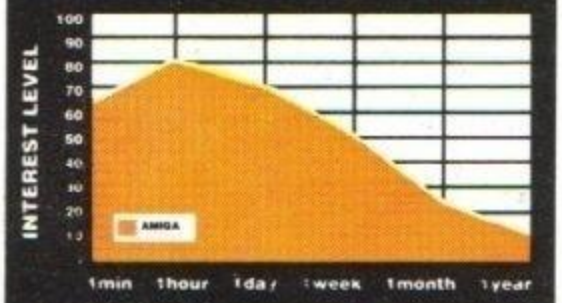
GRAFICA	6	FATTORE QI	3
AUDIO	3	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 621

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

CURVA INTERESSE PREVISTO

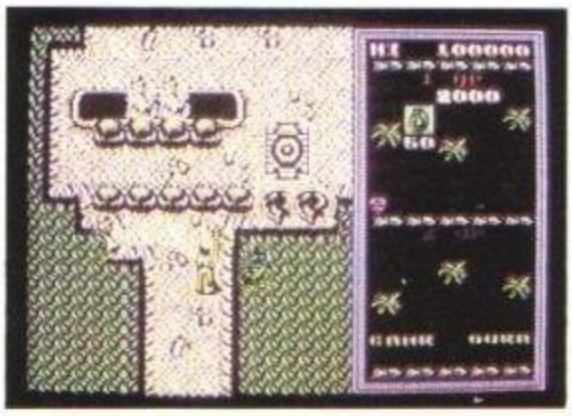


Un gioco irresistibile ma con poco spessore.

GUERRILLA WAR

La resistenza armata dell'IMAGINE

LIBERARE un'intera nazione con solo 2 marines è una missione quasi impossibile. Nonostante i marines siano armati di ogni possibile pezzo d'artiglieria, granate e bazooka, e siano disponibili carri armati e lanciafiamme, è pur sempre una battaglia impari. Le forze nemiche sono anch'esse ben equipaggiate e spesso mimetizzate nelle proprie postazioni. Questo gioco è nella medesima logica di distruzione di *Ikari Warriors* e *Leathernecks* con molti scorrimenti verticali e fuoco a volontà contro i nemici che avanzano da tutte le parti. L'opzione per giocare simultaneamente in 2 giocatori (durante la quale non si può sparare l'uno contro l'altro) fa in modo che la missione proceda più velocemente, ma l'esigenza di cooperazione ha i suoi svantaggi. Nei 5 livelli incontrerete fucilieri, truppe che lanciano granate, carri armati, soldati con lanciafiamme e bazooka, e



poi una concentrazione di forze nemiche alla fine di ogni sezione, che per venire distrutta dovrà essere colpita diverse volte. I bazooka e i lanciafiamme abbandonati dai soldati uccisi possono essere raccolti e utilizzati, ed è anche possibile arrampicarsi su qualche carro armato abbandonato e farsi un giro. I carri armati hanno una grande potenza di fuoco e possono distruggere più facilmente muri, recinti, e barricate di sacchi di sabbia. Non vi è nulla di nuovo rispetto al filone *Commando*, ma gli elementi sono ben combinati tra loro, cosicché il gioco si presenta impegnativo. Moltissima azione per i veterani insaziabili di combattimenti nella giungla, i quali per avanzare dovranno conquistarsi il terreno a denti stretti.

AFFINITÀ ARCADE

E' praticamente il massimo che potete pretendere da uno Spectrum, ma non sfrutta tutte le potenzialità dell'Arcade.

PUNTEGGIO COIN OP 6

VERSIONE SPECTRUM

Molti dettagli nella grafica, anche se i proiettili si distinguono con difficoltà nel pieno dell'azione.

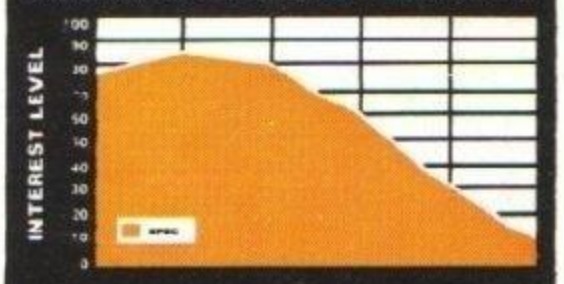
GRAFICA	7	FATTORE QI	2
AUDIO	3	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 704

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L12000c	L15000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c		USCITO
ATARI ST	L29000d		IMMINENTE
AMIGA	L25000d		IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c		IMMINENTE
IBM PC	Non Prevista		

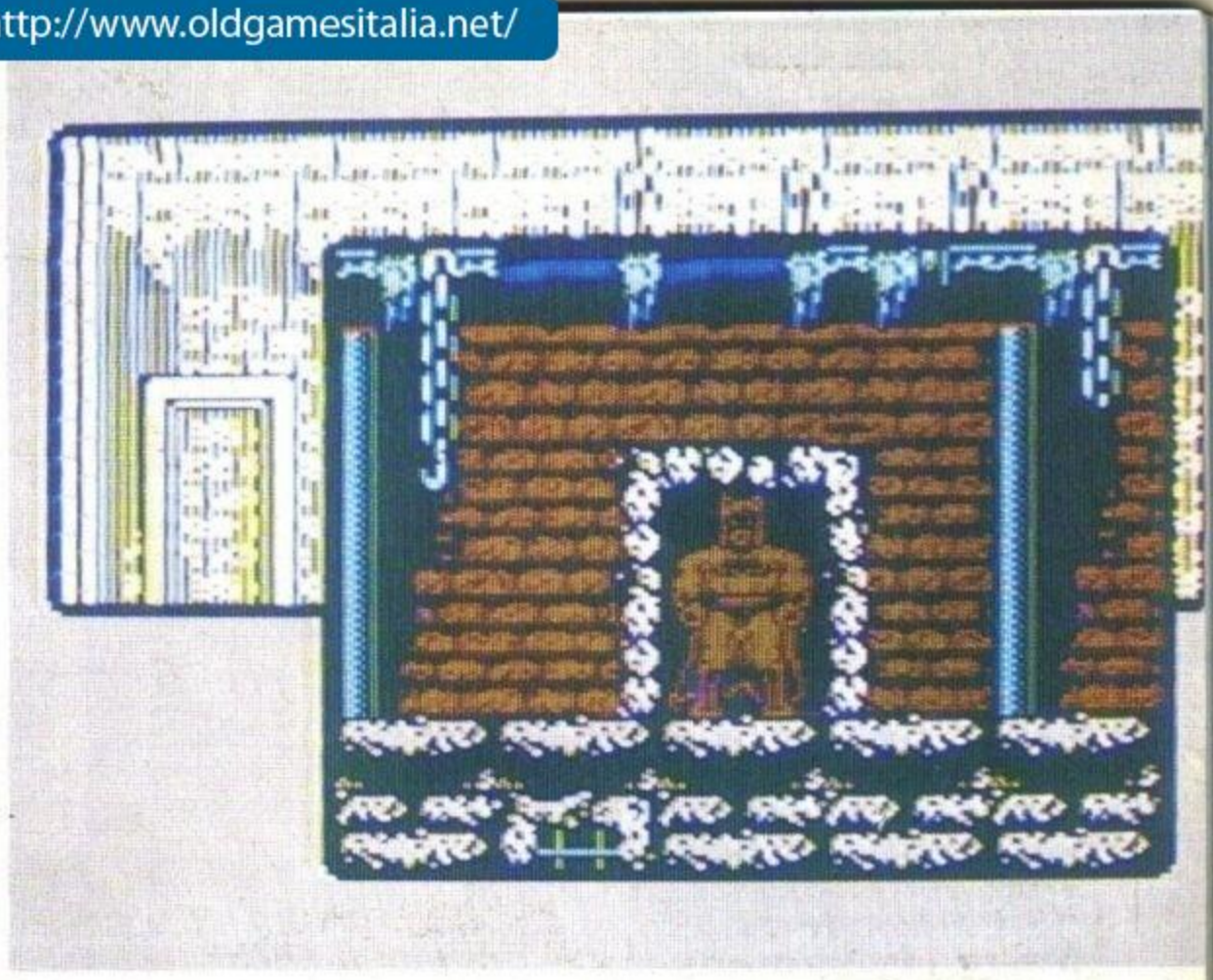
CURVA INTERESSE PREVISTO



La delusione iniziale può essere superata se riuscite a salire di un livello o due.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



BATMAN

THE CAPED CRUSADER

Da da da da: il nuovo bat-gioco della OCEAN

Il gioco del Joker nei suoi splendidi colori.

903

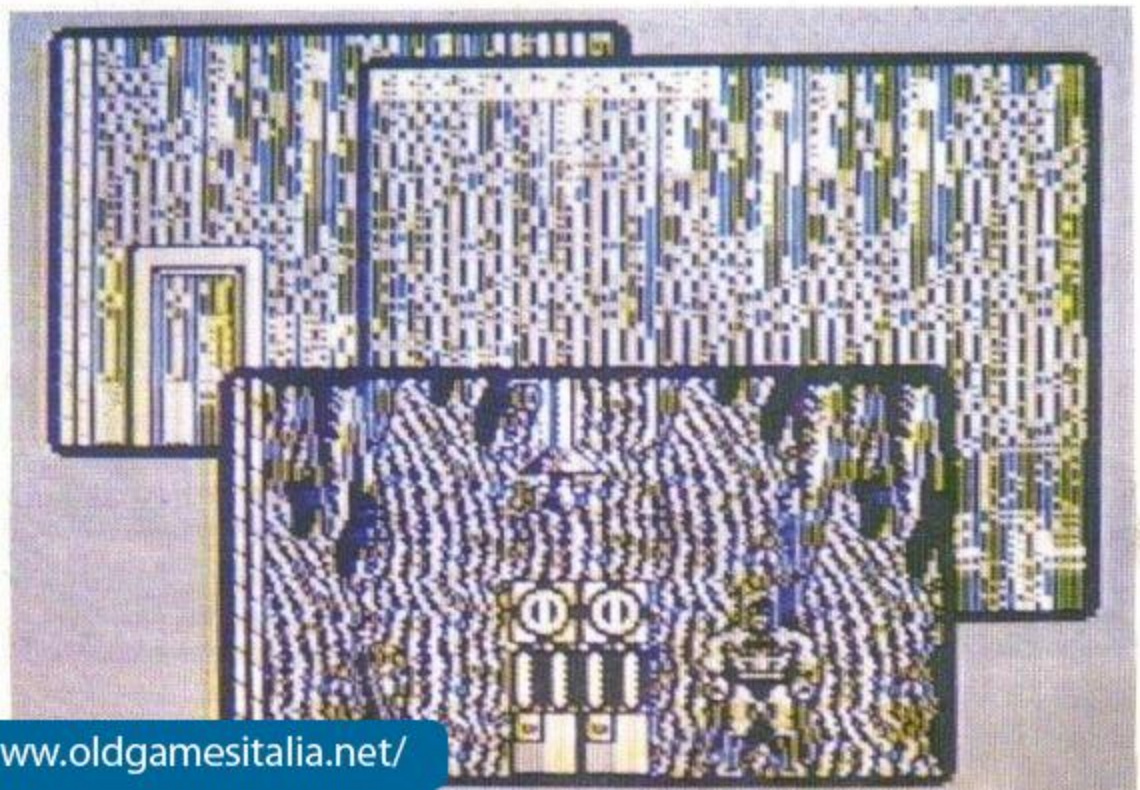
Non è un seguito del gioco di John Ritman, ma l'inizio di una nuova generazione di licenze di Batman, che diventerà presto una serie: il prossimo sarà Batman The Movie. Questa avventura dinamica nello stile dei fumetti è in realtà due giochi in uno. Sul lato A del nastro vi troverete impegnati contro il supercriminale Joker in un episodio intitolato A Fete Worse Than Death, mentre sul lato opposto affronterete il Pinguino in A Bird in The Hand. Nel gioco del Pinguino l'infame criminale progetta di dominare Gotham City scatenando sulla città un esercito di pinguini meccanici che ha costruito in una vecchia fabbrica di ombrelli. Nell'episodio del Joker, Batman deve invece evitare che le bombe piazzate sotto la Batcaverna esplodano e liberare Robin dalle mani del supercriminale.

Entrambe le avventure iniziano dalla Batcaverna. Alla guida di Batman vi aggirate per l'area di gioco collezionando gli oggetti che lampeggiano sul pavimento, per poi usarli nelle corrette locazioni. Sono previste situazioni di combattimento ma, per restare fedeli allo spirito del fumetto, nessuno muore. Esistono due schermate principali che sono alternabili tirando il joystick all'indietro col pulsante premuto. Nella schermata principale, ciascuna locazione è vista di lato: le dimensioni della schermata dipendono da quelle del locazione e dalla presenza o meno di oggetti. Quando si esce da una locazione, la successiva appare in sovrapposizione a quella precedente - questo effetto scompare nel momento in cui raccogliete o usate un oggetto: lo schermo viene ripulito e riparte da zero. L'altra schermata principale è quella delle utility, in cui ci sono le condizioni di Batman: la forza, la resistenza e via dicendo. Qui trovate anche una serie di icone, tra cui quelle "usa" e "lascia", circondate dagli oggetti collezionati durante il tragitto. Per usare un oggetto selezionatelo e poi cliccate sull'icona "usa". Oltre a vagabondare per lo schermo dovrete anche affrontare o evitare gli sgherri dei criminali. Attenzione perché il combattimento provoca un enorme spreco di energie, che possono essere rigenerate solamente mangiando (usando) del cibo, che è difficile da trovare.

Dei due giochi, quello del Pinguino è il più facile. Didascalie da fumetto vi daranno indizi su quale oggetto usare in date situazioni. Peccato che questi indizi siano decisamente rari nel gioco contro il Joker, quindi fate molta attenzione...

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE
IBM PC	In fase di sviluppo	

Il gioco del Pinguino. Il trucco è sapere quando usare gli oggetti.

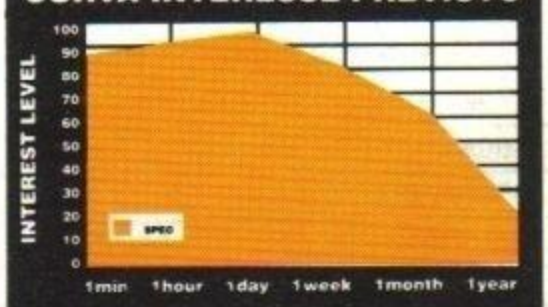


VERSIONE SPECTRUM

Le schermate sono grandiose - c'è anche un'opzione per lo sfondo monocolore o multicolore. Si gioca bene, anche se a volte è fastidioso ritrovarsi nello schermo delle utility, quando in realtà volevate dare un calcio ad un avversario. Comunque è divertente e soddisferà a lungo gli amanti dei giochi d'azione (e di Batman).

GRAFICA 9 FATTORE QI5
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 903

CURVA INTERESSE PREVISTO



Cominciate a risolvere gli enigmi e ne rimarrete coinvolti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ST – Primo livello: alcuni aeroplani nemici sfrecciano davanti a voi. Inquadrateli nel mirino e sparate un missile.

AFFINITÀ ARCADE

È veloce, colorato e risponde a tutte le aspettative di un gioco arcade

PUNTEGGIO COIN OP 8

AFTER BURNER

ACTIVISION aggancia il bersaglio

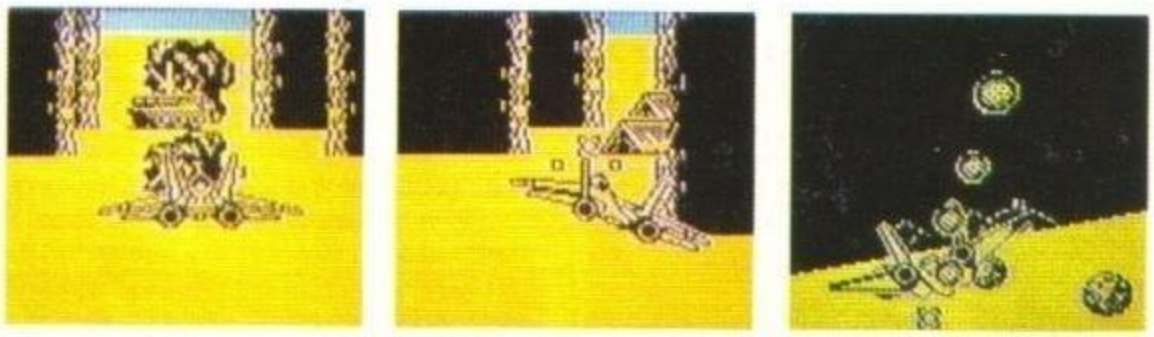
PRENDETE un gioco, un qualsiasi gioco, mettetelo in una cabina colorata e oscillante, piazzatelo in una sala giochi e cosa otterrete? Interminabili code di giovani in attesa del loro turno davanti all'ultimissima novità in fatto di videogiochi.

After Burner, quest'anno, era IL videogame che aveva la precedenza nelle sale giochi. Era stato proposto in tre versioni: nella prima, quella standard, si giocava in piedi; nella seconda si stava seduti nella cabina che vibrava tutta durante il gioco; nella terza, la versione DeLuxe, la cabina vibrava a tal punto da farvi cozzare il muso contro le ginocchia. Ora l'Activision ci offre la versione da casa, in cui non c'è più la cabina oscillante e tutti gli sballottamenti ve li dovrete immaginare.

In cosa consiste il gioco? È molto semplice: dovete attraversare livelli dopo livelli il territorio nemico pilotando un F-14 Tornado cercando di sopravvivere il più a lungo possibile. Le possibilità di sopravvivenza aumentano a seconda degli aerei nemici che riuscite ad abbattere. L'aereo è armato di una mitragliatrice frontale che spara ininterrottamente e di missili a ricerca termica. Un mirino sullo schermo vi indica dove sta sparando la mitragliatrice, e se un aereo nemico capita a tiro, il mirino lo aggancia automaticamente. Allora farete partire un missile che punterà verso l'obiettivo. Nel frattempo, però, potrete agganciare nuovo bersagli e avere così 6 o 7 aerei nemici sotto tiro.

All'inizio il combattimento non è tanto arduo, purché abbiate i riflessi abbastanza pronti da virare a destra o a sinistra per evitare i missili in arrivo. Il difficile viene quando gli aerei e i missili a ricerca termica nemici cominciano ad arrivare da davanti e dietro. Il modo migliore per cavarsela in tale situazione è iniziare a usare il comando dell'acceleratore e sfuggire

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L49000d	GENNAIO
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	Non previsto	



Spectrum – Attraverso il canyon nell'ottavo livello. Non ci sono aerei nemici di cui preoccuparsi, quindi sparate ai bersagli a terra senza problemi. Attenzione alle pareti però! All'estrema destra vi hanno colpito! State precipitando! Oh no!

Sotto – Versione C64, notate coma la grafica sia un po' rozza.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ST – Boom! Un missile colpisce il bersaglio. Fate però attenzione all'altro missile che sta puntando contro di voi o precipiterete a terra.

Il decollo all'inizio del gioco sullo Spectrum. Inclinate la sedie mentre vi levate in volo(ma non troppo!).

Spectrum – Nel bel mezzo dell'azione. Avete agganciato quattro aerei, ora fate partire i missili.

Fare rifornimento sullo Spectrum. Questa operazione non richiede il vostro intervento: fatevi un bel riposino.

PRONTO PER LA CONVERSIONE?

Il team di programmazione che ha convertito After Burner ha fatto un lavoro ineccepibile. Ben poco, forse niente, è stato trascurato e il gioco funziona molto bene. L'unico problema è se A.B. fosse veramente adatto ai computer da casa. Diversamente da R-Type, che è uno sparatutto stimolante e divertente, A.B. estratto dalla cabina, risulta monotono. E' stato gra-

All'inizio di un nuovo livello su una macchina arcade.

zie alla cabina che il coin-op è diventato famoso e, senza di essa, le versioni da casa appaiono delle brutte copie. Operation Wolf, ad esempio, è un altro grande arcade e, sebbene il coin-op avesse montata un'enorme mitragliatrice sulla cabina, cosa che non è stato possibile fare nella versione da casa, il gioco era ottimo e la competente conversione compensava questa mancanza. Ma è possibile dire lo stesso di After Burner?

(o rallentare e rimanere indietro) al nemico. Negli schermi successivi il cielo è libero da apparecchi nemici e si tratta solo di bombardare bersagli a terra, come serbatoi di benzina e torri di controllo, a volte dovendo volare attraverso uno stretto canyon. La vostra mitragliatrice ha una carica inesauribile e spara continuamente senza problemi, ma il numero di missili a vostra disposizione è limitato e se doveste fare l'errore di consumarli tutti all'inizio, dovrete poi sopravvivere senza di loro fino alla fase di rifornimento, quando sarete sorvolati da una grande aerocisterna che lascerà cadere un cavo a cui il vostro aereo si attaccherà automaticamente oppure comparirà una pista d'atterraggio su cui potrete atterrare e fare rifornimento. *After Burner* è un puro sparatutto e le vostre cellule cerebrali non saranno sottoposte a un duro lavoro, ma la mano che tiene il joystick sicuramente sì. Si lascia giocare, ma una volta che si è esaurita la novità capirete che si tratta del solito sparatutto ripetitivo che difficilmente vi potrà tener incollati allo schermo a lungo.

VERSIONE C64

Ha la grafica peggiore di tutte. Sono colorate ma a quadratini: spesso è difficile vedere cosa sta succedendo e da dove arrivano i missili. Anche il sonoro è scadente, soprattutto gli effetti.

GRAFICA 4 **FATTORE QI** 1
AUDIO 5 **FATTORE GIOCO** 4

K-VOTO 519

VERSIONE SPECTRUM

Ottima grafica, ottima azione di gioco ed effetti sonori e musica ok. Purtroppo il gioco diventa presto ripetitivo e perederete facilmente interesse.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 1
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO** 7

K-VOTO 656

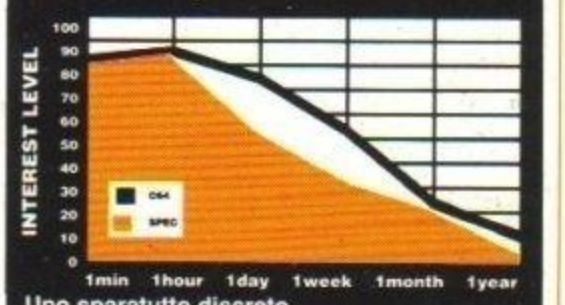
VERSIONE ATARI ST

Gli effetti sonori sono buoni quanto la grafica e l'azione di gioco. Non è un gioco eccezionale però e forse vi stancherete più prima che dopo.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 1
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO** 6

K-VOTO 687

CURVA INTERESSE PREVISTO



Uno sparatutto discreto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

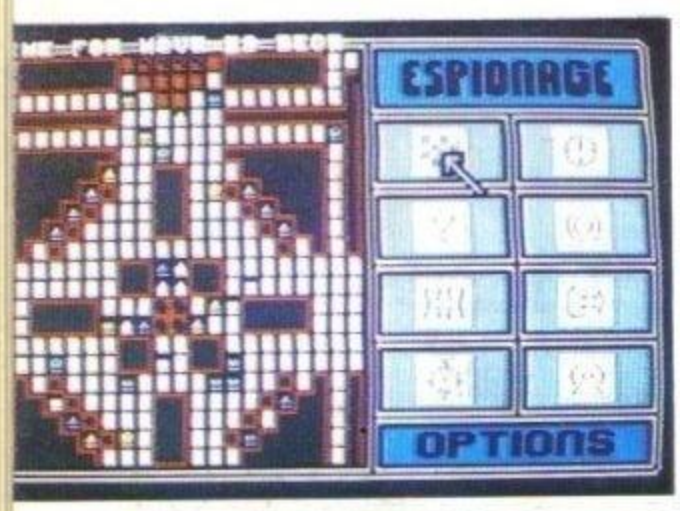
ESPIONAGE

I servizi segreti GRANDSLAM

NEL mondo dello spionaggio internazionale si fanno traffici sporchi. Ciò è perfettamente vero, ma il tema dello spionaggio non ha niente a che vedere con questo gioco. Lo scenario serve solo a complicare inutilmente le cose, quindi lasciamo perdere le spie e veniamo al gioco. Praticamente è un miscuglio di scacchi e dama, con una scacchiera più intricata e un diverso obiettivo di gioco. Si può giocare in quattro giocatori, volendo tutti controllabili dal computer. Ciascuno comanda tre tipi di "pezzi" o agenti: sei corrieri che si muovono diagonalmente come gli alfieri degli scacchi; quattro agenti segreti che si muovono come le regine e due agenti di sorveglianza che si muovono come le torri. All'inizio, nella fase di disarmo, i giocatori collocano i loro 12 agenti sulla scacchiera. La collocazione dei pezzi non è predeterminata, quindi è un'importante momento strategico del gioco. Lo scopo del gioco sta nel arrivare alla fine con la quantità maggiore di soldi, che si guadagnano riportando alla propria base i microfilm che si trovano al centro della scacchiera o catturando gli agenti nemici. Gli agenti possono essere catturati ed eliminati dal gioco più o meno allo stesso modo in cui si eliminano le pedine della dama.

Ci vorrà qualche partita per apprezzare l'elemento tattico, ma il gioco è molto coinvolgente e divertente, una volta che avete imparato le regole. Gli avversari computerizzati non sono così abili, ma restano comunque un avversario discreto.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L19.95d	IMMINENTE
AMIGA	L25000	IMMINENTE
SPECTRUM	L12000c	USCITO
AMSTRAD	L12000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L150000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE



C64 –la fase del disarmo è finita ed ora incomincia la caccia. Se non riuscite a distinguere i pezzi potete zoomare per vedere meglio.

VERSIONE C64

La grafica e gli effetti sonori sono minimali, ma questo non danneggia affatto il gioco.

GRAFICA	3	FATTORE QI	8
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 780

VERSIONE SPECTRUM

Grafica funzionale ed effetti sonori minimali.

GRAFICA	3	FATTORE QI	8
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 780

CURVA INTERESSE PREVISTO

All'inizio confonde un po' ma poi si trasforma in un gioco tattico molto coinvolgente.

K NON E'UNO SCHERZO

ALLA RICERCA DEL KAPPA ESAURITO

FEBBRAIO UN KAPPA IN MASCHERA

A Carnevale ogni scherzo vale, ma Kappa è una cosa seria.....Beh, si fa per dire, Resta il fatto che un Febbraio senza Kappa è come una partita di calcio senza gol, Quindi se la tua squadra ha vinto festeggia con Kappa, se non ha vinto consolati con Kappa, E se ha pareggiato? Sempre Kappa naturalmente!

NEL PROSSIMO NUMERO DI KAPPA

I GIOCHI MULTI UTENTE
La terza parte della serie sull'industria del softwere
Speciale: i simulatori di volo
La recensione del nuovo gioco della Lucas film Games: Battlehawks 1942

NON PERDETE IL NUMERO DI FEBBRAIO PRENOTATELO SUBITO

(meglio ancora, sottoscrivete un abbonamento!)

CARO EDICOLANTE, LA PREGO DI TENERMI DA PARTE OGNI MESE UNA COPIA DI KAPPA A PARTIRE DAL NUMERO DI GENNAIO 1989.

★ PASSERO' PERSONALMENTE A RITIRARLO

NOME.....

INDIRIZZO.....

.....

.....**CODICE POSTALE**.....

FIRMA.....
(SE SIETE MINORENNI FATE FIRMARE DA UN GENITORE)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RISK

La campagna d'inverno della LEISURE GENIUS

La schermata di informazioni che un giocatore può consultare per controllare la sua situazione e... quella degli altri nella corsa al dominio del mondo!

COSA potrebbe volere un megalomane più del dominio del mondo? (forse anche una barca di soldi da spendere a suo piacimento?). In questa conversione del popolarissimo gioco da tavolo i soldi non ci sono, ma c'è sempre il mondo da conquistare. Fino a sei giocatori, in carne ed ossa oppure simulati dal computer, possono competere per il controllo degli oltre 50 stati che costituiscono il mondo. All'inizio del gioco gli avversari si spartiscono i paesi (oppure si può chiedere al computer di distribuirli a caso) e poi a turno ogni giocatore distribuisce i suoi eserciti. Ed ecco che comincia la fase di attacco.

Ad ogni turno vi saranno concesse altri eserciti, a seconda del numero di paesi in vostro possesso. Se il giocatore ha il controllo completo di un continente, gli vengono assegnati eserciti in numero superiore alla norma, in proporzione alle dimensioni del continente controllato. I nuovi eserciti vengono allora dislocati e si sferrano attacchi ai paesi confinanti (uno per volta). Per un'invasione dovete avere almeno due eserciti. Le battaglie si svolgono tirando i dadi. Il numero dei tiri dipende dal numero di eserciti coinvolti nel conflitto: l'aggressore lancia due dadi, ma se ha più di due eserciti, ne lancia tre. L'attaccato lancia sempre due dadi e ha il vantaggio in caso di parità.

I valori di ogni dado decidono il destino degli eserciti. In caso di parità vince sempre l'attaccato: ad esempio, se questo ha lanciato uno e quattro e l'aggressore (con quattro eserciti) due volte uno e una volta sei, l'attaccato perderà un esercito (il sei dell'aggressore batte il suo quattro) ma anche l'aggressore ne perderà uno (l'attaccato ha il vantaggio, quindi il suo uno batte quelli dell'aggressore). La battaglia continua finchè all'aggressore rimane un solo esercito oppure quando l'attaccato viene eliminato dallo stato, nel qual caso l'aggressore sposterà alcuni dei suoi eserciti nel paese conquistato e potrà continuare l'attacco contro un altro paese oppure ritirarsi e guadagnare una carta.Ci sono tre tipi di carte: artiglieria, cavalleria e fanteria. Tre carte dello stesso "seme" o tre carte tutte diverse formano una scala.

Le scale vengono scambiate all'inizio di una fase d'attacco, con eserciti supplementari.Tutte le caratteristiche del gioco da tavolo sono state incorporate nella versione per computer, che ha una buona giocabilità. Risiko non è mai stato un gioco complicato e gli strateghi provetti lo troveranno troppo semplice e troppo basato sulla fortuna. Ma per chiunque altro, è un gioco facile e piacevole, a cui vi accosterete spesso con sempre rinnovato interesse

PIANO DELLE USCITE		
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE
Non sono previste le versioni per ST e AMIGA		

Il giocatore rosso si prepara a lanciare dalla Scandinavia un attacco alla Gran Bretagna (foto piccola). Quest'ultima è caduta dopo il primo lancio di dadi. Il giocatore rosso vi ha schierato due eserciti e ha deciso di completare il suo turno spostando eserciti da qualsiasi altro territorio in quello adiacente.

VERSIONE C64

Le immagini del mondo scorrono in modo terribilmente lento e anche la sequenza del tiro coi dadi sarebbe stata valorizzata da una maggiore velocità, ma per il resto il gioco funziona bene e renderà felici voi e i vostri amici per mesi a venire.

GRAFICA 7 **FATTORE QI 5**
AUDIO N/A **FATTORE GIOCO 7**
K-VOTO 840

CURVA INTERESSE PREVISTO

Semplice e divertente, manterrà vivo il vostro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EXPLODING FIST +

Altri colpi proibiti dalla FIREBIRD

OLTRE tre anni sono passati da quando *The Way Of The Exploding Fist* sconvolse gli home computer, aprendo una nuova era nei giochi di combattimento. Poco è cambiato da allora sul fronte dei picchiaduro da allora: gli avversari sono diventati più brutti, più cattivi e più pericolosi, ma il tema del gioco è rimasto lo stesso.

Fist+ è un gioco per tre giocatori, umani o computerizzati: l'obiettivo è di diventare 10° dan vincendo due incontri per dan. Se ci riuscite restando imbattuti in ogni round, dovrete difendere il titolo contro avversari sempre più numerosi e cattivi. Come vi aspetterete da un picchiaduro, sono disponibili le 16 mosse standard: 8 con il pulsante di fuoco schiacciato ed 8 senza. Gli incontri durano ognuno un minuto, ma possono terminare in anticipo se si riesce a colpire l'avversario per 8 volte consecutive.

Ogni due incontri, i giocatori umani sopravvissuti partecipano ad un gioco che gli fa guadagnare dei punti bonus. Il giocatore si trova in un vicolo buio e deve manovrare un un mirino a croce e lanciare delle stelle Shuriken contro le teste di dragone che appaiono man mano. Quando una testa viene mancata, si lancia contro il giocatore e termina così il gioco bonus.

Anche se non è originale, i fan dei picchiaduro lo troveranno giocabile e con un certo livello di irresistibilità a breve termine.

(Sinistra) C64 – il tizio verde ha iniziato a colpirvi mentre quello rosso aspetta il suo turno. Gli sfondi sono colorati con tutti quei neon che lampeggiano.

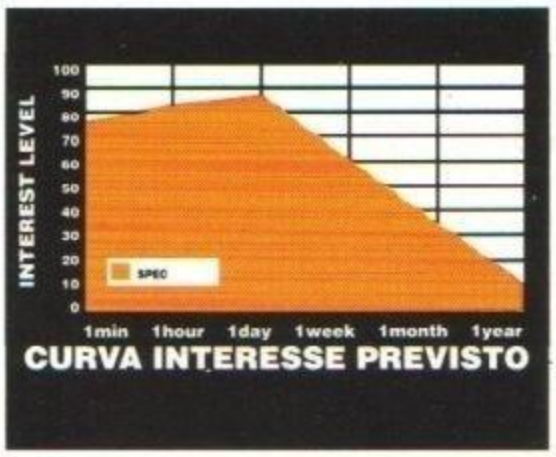
VERSIONE C64

La grafica è buona ma non aspettatevi troppo dal sonoro. Gli avversari sono tosti, il che è un buon segno, e la possibilità di giocare in tre è ancora meglio. Detto ciò, manca di originalità e vi verrà a noia.

GRAFICA	8	FATTORE QI	2
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 719

PIANO DELLE USCITE		
SPECTRUM	L18000c	GENNAIO
C64/128	L18000c • L25000d	GENNAIO
Non sono previste altre versioni		



CURVA INTERESSE PREVISTO

SAVAGE

La FIREBIRD risponde al richiamo della foresta

Amstrad – Savage si apre la strada a colpi di spada nei sotterranei del castello.

TUTTI i fusti del mondo hanno invidiato la pubblicità di questo gioco. Ora hanno l'occasione di misurarsi in una triplice sfida arcade. Ma anche se siete abbastanza macho per il gioco, il gioco è abbastanza macho per voi? Il corpo muscoloso di *Savage* appare solo nel primo livello che ricorda molto Trantor. Una possente figura corre e salta lungo dei corridoi scorrevoli, combattendo contro gli esseri che li popolano. La via d'uscita è resa pericolosa dalla presenza degli imponenti guardiani e dai pozzi che devono essere saltati.

Il secondo livello è totalmente diverso e consiste in test di riflessi. L'azione si svolge nella Valle della Morte ed è vista attraverso

VERSIONE C64

Regge il confronto con la versione per CPC: super grafica e musica ed effetti sonori vivaci.

GRAFICA	9	FATTORE QI	1
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 704

VERSIONE AMSTRAD

Immagini grafiche tra le migliori mai viste su CPC in tutti i tre livelli. Gli effetti sonori e la musica sono altrettanto buoni.

GRAFICA	9	FATTORE QI	1
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 704

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECHNOCOP

Rapina sull'autostrada firmata GREMLIN

ALCUNI poliziotti sono attrezzati con protesi robotizzate, ma questo difensore della legge affronta i criminali senza alcuna armatura. Ha comunque molti congegni sofisticati nonché una nuova e fiammante automobile...

Saltate a bordo della macchina, la quale monta una mitragliatrice sul tettuccio, e via per le strade. Le auto che vi si parano davanti possono essere "spostate" spintonandole o disintegrandole con la mitragliatrice, perché quando vi giunge la notizia di un crimine è essenziale arrivare in tempo sulla scena del delitto. Se il traffico è particolarmente caotico potete sempre utilizzare i missili "Nuk 'em", che funzionano da bombe intelligenti. In seguito, potrete dotarvi di equipaggiamento addizionale come un motore turbo, una mitragliatrice più potente, dei rostri laterali. I bonus che trovate durante la missione possono aiutarvi ad incrementare il punteggio, a guadagnare nuove vite o a riparare i danni subiti dal veicolo. Giunti sulla scena del delitto lasciate l'auto e procedete a piedi, rintracciando il criminale che dovete catturare o eliminare con un radar. I malviventi non debbono essere per forza fatti fuori: potete anche catturarli con una pistola lanciareti. È necessario fare le cose con velocità ed attenzione perché c'è un tempo limite per la cattura del cattivo; inoltre evitate di colpire degli innocenti. Per raggiungere la preda dovete superare voragini nel pavimento, usare ascensori per muovervi tra i piani ed evitare i gangster che vi attaccano con pistole, coltelli e fruste. Quando scade il tempo, sia che abbiate o meno portato a termine la missione, ritornate all'automobile per raggiungere l'edificio successivo. Prima che finisca una giornata lavorativa dovrete aver catturato undici criminali, nascosti in locazioni sempre più complesse - le mappe degli edifici si fanno sempre più grandi ed intricate. Un piacevole mix di azione di guida, che non sfigura per niente in confronto ad altri giochi simili, e di esplorazione. Non ci sono paruse nell'azione, a qualsiasi livello. È solo un po' noioso il dover ripetere gli edifici iniziali ogni volta che giocate, ma d'altro canto il gioco è ben costruito ed è pieno di cose da trovare e da sparare.

Spectrum - all'interno del primo edificio il radar rintraccia il primo criminale, i cui dati sono visualizzati in basso a sinistra.

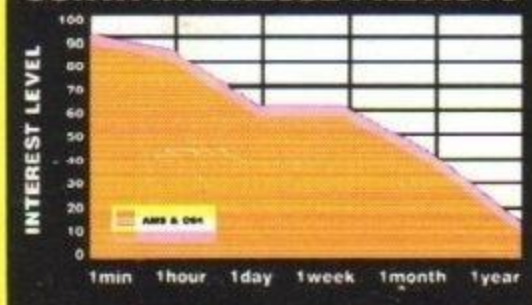
gli occhi di *Savage*. Dovete evitare i monoliti che vi piombano addosso dallo schermo, nonché sparare ai teschi e agli altri mostri.

Nel terzo livello si ritorna nei sotterranei, ma questa volta con le sembianze di un'aquila, alla ricerca di poteri magici che consentano di liberare la donzella prigioniera. L'aquila può sia sparare che volare, cosa alquanto utile quando sarete assaliti dai mostri.

I tre livelli offrono differenti test per le vostre abilità di gioco, ma singolarmente non sono gran che.

PIANO DELLE USCITE		
SPECTRUM	18000c	USCITO
AMSTRAD	18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
Versioni 16 bit in fase di sviluppo		

CURVA INTERESSE PREVISTO



Tremendamente impressionante all'inizio, ma giocandolo si avverte che c'e poco spessore.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

VERSIONE SPECTRUM

La parte di guida è veloce e bella da vedere. La parte all'interno degli edifici non è così impressionante ma è comunque OK. Gli effetti sonori sono limitati al rombo del motore e agli spari.

GRAFICA 7 **FATTORE QI** 5
AUDIO 3 **FATTORE GIOCO** 7
K-VOTO 804

CURVA INTERESSE PREVISTO

Spectrum - con la macchina dotata di mitragliatrice (in alto a destra) potete sparare o tamponare le altre macchine.

http://www.oldgamesitalia.net/

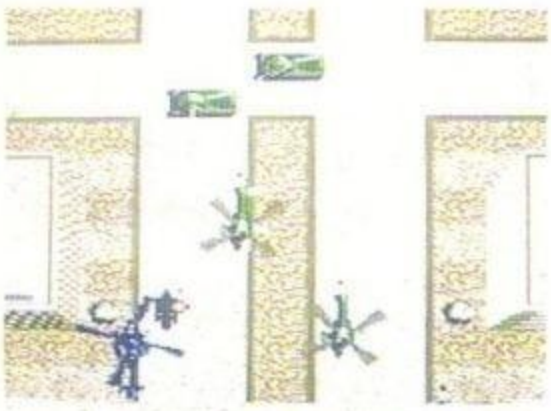
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIANO DELLE USCITE
LORD OF THE SWORD
THUNDERBLADE
GOLVELLIUS
MONOPOLY
CAPTAIN SILVER

SENSAZ

THUNDER BLADE



Sega - sparando agli elicotteri nel livello con veduta dall'alto.

Sega - nel secondo livello, i carriarmati si fanno più tosti ma gli elicotteri non sono un problema.

QUESTO gioco, da non confondere con le versioni per home computer che sono di proprietà US Gold, offre la stessa combinazione di due tipi di sparatutto, con veduta dall'alto e da dietro dell'elicottero.

Si comincia con la veduta dall'alto: dalla sommità dello schermo appaiono ondate di elicotteri e carriarmati. Tutti gli elicotteri cercano di venirvi addosso, tranne uno piuttosto cattivo che attraversa lo schermo sparandovi contro proiettili a non finire.

Mentre cercate di evitarli, fate attenzione ai colpi dei carriarmati. Per far fuori i carriarmati dovete dovete usare il secondo pulsante di fuoco, che serve per sganciare bombe sul terreno.

Nella seconda parte le cose vanno più o meno allo stesso modo, ma il tutto è visto da dietro l'elicottero. La potenza di fuoco dei carriarmati è maggiore, ma d'altro canto gli elicotteri non possono più venirvi addosso. In aggiunta ci sono degli aerei nemici, ma solo quelli che appariranno più avanti possono sparare contro di voi.

È molto difficile superare i primi due livelli, ma se ci riuscite venite premiati sotto forma di un facile lavoretto di mitragliamento di un grande razzo. Facile per poco però... subito dopo segue una prova ad ostacoli.

Il problema è che il gioco è troppo difficile. Potete anche imparare ad aprirvi la strada per i livelli successivi, ma ci vogliono molte ripartenze e ricominciare ogni volta dai primi livelli diventa presto noioso.

AFFINITA'ARCADE

Non è così simile all'originale, sia graficamente che nell'azione di gioco, come lo sono le versioni per computer.

PUNTEGGIO COIN OP 5

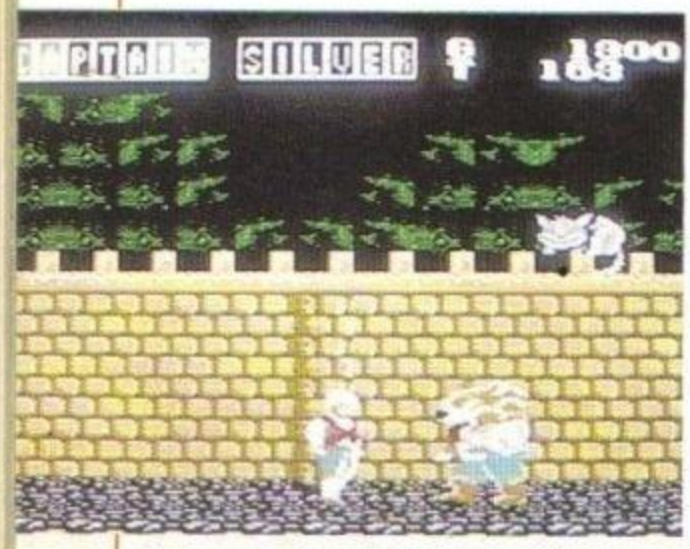
Troppo difficile

GRAFICA	7	FATTORE QI	2
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	7

K VOTO 644

CAPTAIN SILVER

IN questo gioco si menano fendenti a tutto andare. Armato di sciabola corta, il Capitano è pronto a far fuori chiunque sia abbastanza stupido da mettersi sulla sua strada.



Sega - un gatto del Cheshire color porpora aspetta di saltare addosso al Capitano, mentre si avvicina una bestia

Il primo livello è un combattimento a scorrimento orizzontale, con un mucchio di roba da combattere. Delle cose pelose lo attaccano, dei gatti del Cheshire gli saltano in testa e un flautista gli spara addosso note musicali assassine...

Quando un cattivo mangia la polvere lascia una lettera. Raccogliete le lettere che formano le parole "Captain Silver" e ottenete una vita extra. Tra gli oggetti che si possono raccogliere, o comprare nei negozi in cambio di punti, vi sono potenza di fuoco, altezza di salto, scudi e tempo supplementari.

La potenza di fuoco è l'aggiunta più importante, conferisce delle stelle che possono uccidere a distanza. Con l'aumentare dei "gettoni", il numero di stelle aumenta, rendendo più mortali le raffiche di fuoco.

Un divertente gioco di pistola e spada reso interessante

La gamma degli avversari e dei problemi è enorme. E' il tipo di gioco, come Golvellius e Lord of the Sword, a cui il Sega si presta meglio. Manca la varietà nell'azione di gioco, che la grafica carina non riesce a compensare.

GRAFICA	7	FATTORE QI	2
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	7

K VOTO 706

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZIONI SEGA ?

MONOPOLY

NOMI poco familiari in un gioco familiare. I nomi delle strade non sono quelli a cui siamo abituati, ma la disposizione del tavoliere è la stessa.

La transizione su console è stata realizzata abbastanza bene, anche se resta il solito problema di non riuscire ad avere sullo schermo l'intero tavoliere in modo leggibile. Comunque, il Sega vi risparmia di tirare i dadi, tenere i conti, ecc.

Sega - la schfini del menù al centro.

Si può giocare in 10 e ciascuno di questi dieci giocatori può essere controllato dal computer. I giocatori computerizzati hanno tre livelli di abilità, ma il livello non conta gran che poiché il gioco si basa sostanzialmente sulla fortuna ai dadi.

Il tavoliere piccolo significa che è difficile sapere chi possiede cosa e cosa c'hanno sopra. Ad ogni modo, tutte queste informazioni sono disponibili via menù. Non si può sbagliare con questo gioco: Monopoli piace quasi a tutti.

Non è un gioco eccitante ma durerà molto.

GRAFICA	3	FATTORE IQ	6
AUDIO	3	FATTORE GIOCO	5

K VOTO 712

GOLVELLIUS

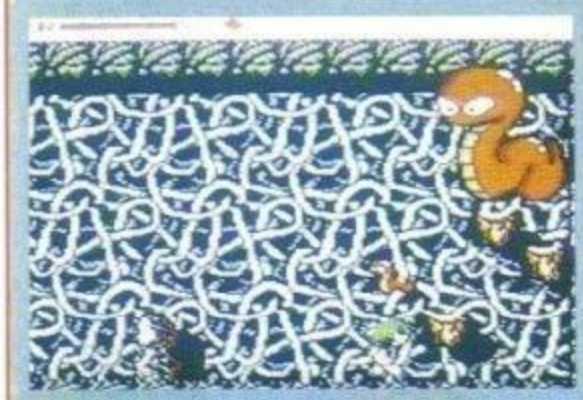
STILI di gioco combinati: ecco il succo di questo gioco che mescola un'avventura dinamica con elementi di gioco di piattaforma scorrevole e di sparatutto.

L'obiettivo è di recuperare sette cristalli e salvare una principessa... molto originale. L'azione è però più interessante: si comincia con un po' di scorrimento orizzontale dove potrete usare una spada per togliere di mezzo serpenti e ostacoli vari.

Questo porta a schermi nei quali potete vagare liberamente affettando insetti, serpenti e altri animali. Su molti schermi appare un buco nel quale si può entrare. Nei buchi vive gente disposta a regalare o vendere oggetti - l'oro necessario per gli acquisti si ottiene uccidendo gli esseri di superficie. É essenziale riuscire ad ottenere oggetti come unità di potenza extra, scudi e via dicendo.

Più avanti i nemici si fanno sempre più difficili da uccidere e gli oggetti da trovare. All'inizio sembra mancare di qualcosa ma poi il gioco cresce, anche perché l'opzione "continue" vi consente di continuare l'esplorazione dal punto in cui vi siete fermati.

Sega - i serpenti possono anche non sembrare pericolosi ma se vi toccano vi faranno male.



Sega - ecco l'enorme serpente della prima sequenza a scorrimento.

C'è molto da esplorare e una ragionevole dose di sequenze arcade.

GRAFICA	5	FATTORE IQ	5
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	6

LORD OF THE SWORD

APRITEVI la strada in questa avventura dinamica, armati di spada e arco per far fuori le orde di nemici.

Bisogna aprirsi la strada attraverso dei paesaggi a scorrimento orizzontale, facendo una mappa di come le locazioni sono collegate tra di loro e seguendo le istruzioni fornite in certi punti. Seguendo le istruzioni troverete luoghi e oggetti vitali.

Per uccidere le creature nemiche dovete spesso colpirle più volte. Alcune saltano, altre volano o planano e in alcuni casi soltanto chinandovi potrete farle fuori.

Anche qui c'è un'opzione per continuare, che rende il tutto più facile. Purtroppo, l'azione di gioco manca di varietà e l'elemento avventura è limitato alla realizzazione della mappa.

Presto ci si annoia di vagare per il gioco.

GRAFICA	6	FATTORE IQ	2
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	4

K VOTO 412

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIANO DELLE USCITE		
PRO WRESTLING	L75000cart	USCITO
MACH RIDER	L75000cart	USCITO
PUNCH OUT	L75000cart	USCITO

NOVITA' N

MACH RIDER

L'inferno su due ruote della NINTENDO

Non so se il termine Mach sia da riferirsi alla velocità del centauro oppure alle sue qualità da macho. Sono sicuro che la Nintendo li "nintende" entrambi, come al solito.

Match Rider è un gioco di guida , in stile *Road Blasters* e *Super Hang On*. Guidate una veloce motocicletta, con quattro marce, inseguita da rombanti moto-tricicli lungo una strada contorta, fiancheggiata da bidoni d'olio. Olio e acqua sul percorso possono causare uno slittamento e se andate a sbattere contro qualcosa sia il centauro che la moto esploderanno in un mosaico di quadratini. Potete scegliere tra varie opzioni di gioco: combattimento, enduro, percorso in solitario e persino un percorso disegnato da voi stessi.

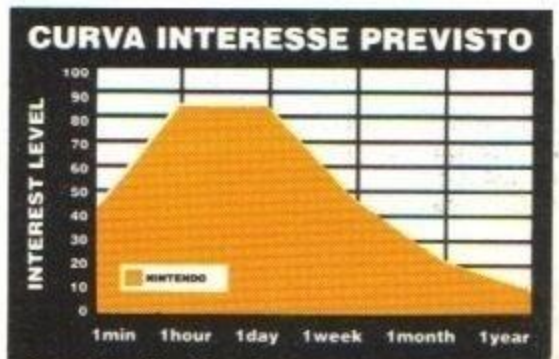
Nintendo – a tutta velocità con la vostra moto a quattro marce in Mach Rider.

Nell'opzione combattimento i punti si ottengono procedendo nel percorso e facendo fuori gli avversari prima che loro facciano fuori voi. Ci sono due tecniche di attacco: una comporta l'uso del doppio cannoncino montato sul manubrio della motocicletta, l'altra consiste nello spingere fuori strada un moto-triciclo per mandarla a sbattere contro un bidone d'olio.

L'opzione enduro richiede di coprire il percorso entro un tempo limite, in molti casi piuttosto breve. Sono permessi solo uno o due scontri e per arrivare alla fine bisogna andare alla massima velocità.

Mach Rider è un gioco molto veloce e anche se lo sfondo verde fosforescente non promette granchè la prima volta che lo si gioca, è talmente irresistibile che vi sveglierete un giorno con la barba lunga e vi accorgerete che sono passati sei mesi e che l'arrosto nel forno è ormai carbonizzato.

Una volta superato l'imbarazzo iniziale causato dall'andare a sbattere contro qualunque cosa, riuscirete a padroneggiare i comandi abbastanza facilmente, e ciò grazie anche ad una certa dose d'aiuto da parte del computer. Vi fa piegare nelle curve e non esagera quando nel piegarsi anche se voi lo istruite a farlo. L'interesse può non durare a lungo dopo che vi siete fatti tutti i livelli, ma la creazione dei vostri circuiti vi prenderà il suo tempo.



Sparatutto di guida veloce che piacerà soprattutto agli amanti del genere.

GRAFICA	7	FATTORE QI	3
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	8

PRO WRESTLING

NINTENDO strappa le orecchie

Sembra proprio vero! Giocando a *Pro Wrestling* vi mancherà poco per sentire il puzzo delle ascelle e le vecchiette che gridano "Strappagli le orecchie!"

Qui da noi il wrestling è ancora uno sport da baraccone, quasi una specie di recita a soggetto, che le recenti trasmissioni televisive curate da quell'americanologo americano che è Dan Peterson stanno rendendo popolare.

Agli americani invece piace e gli piace anche che ci sia tanto sangue - almeno sembrerebbe, dato che in *Pro Wrestling* potete prendere a pugni e calci il vostro avversario, farlo volare fuori dal ring, saltargli sul collo e farlo ruotare sopra la testa prendendolo per gli "attributi". Beh, in realtà se giocate la versione elettronica, è il lottatore computerizzato che fa queste cose a voi, altro che!

Il libretto di istruzioni non dice molto su come mettere al tappeto l'avversario (sia esso umano o computerizzato) tranne che dovete smanettare il pulsante e la paddle fino a che non riuscirete a capirci qualcosa.

Le mosse a vostra disposizione sono

Nintendo – dar pugni e calci, prendere l'avversario per gli attributi e saltargli sopra la testa: tutto è permesso in Pro Wrestling

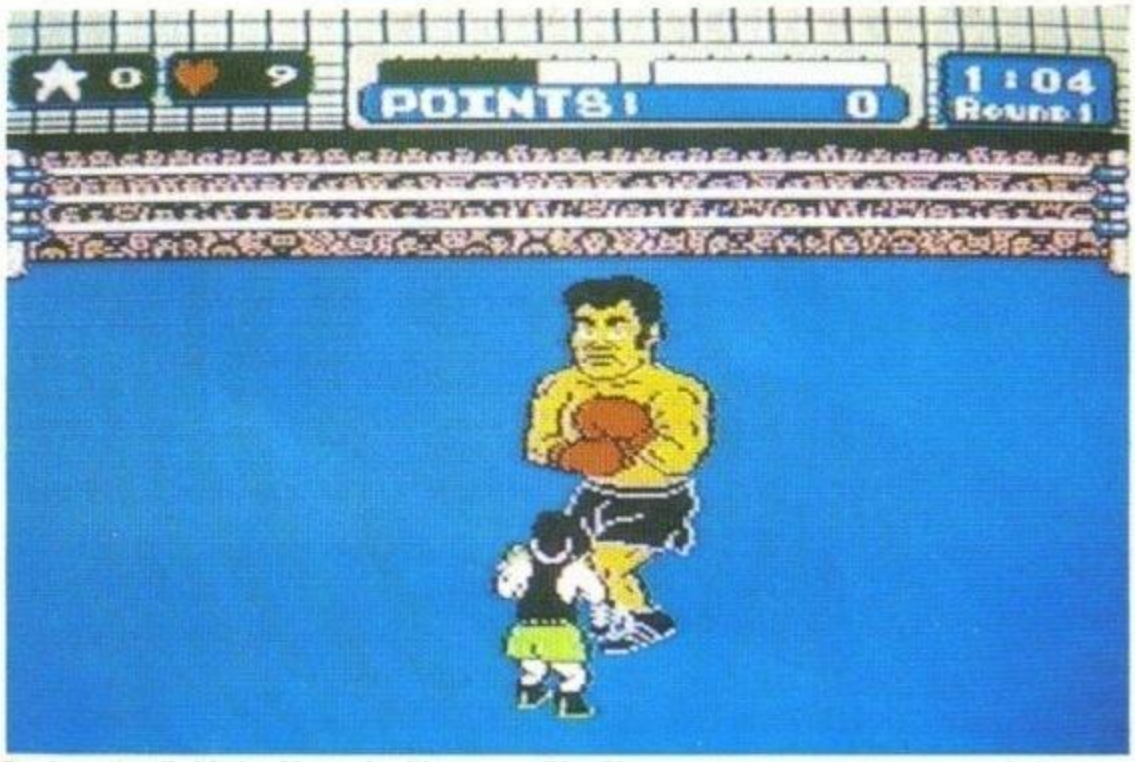
GRAFICA	8	FATTORE QI	2
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 794

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTENDO...



Se invece di Little Mac vi chiamaste Big Mac sareste un hamburger. Qui state affrontando il primo avversario della Lega Mondiale, Piston Honda, e non sta andando molto bene. Foto piccola - lo schermo pre-incontro.

cade al tappeto - tre atterramenti in un round significano un K.O tecnico. Se nessuno dei due pugili esce per K.O. vince l'incontro colui che ha acquisito più punti.

Little Mac non può dare più di tanti pugni di seguito - un'icona a cuoricino in alto a sinistra indica quanti pugni può permettersi di sprecare - se uno dei suoi colpi viene parato, il numero vicino al cuoricino diminuisce di un'unità. Se viene colpito, tre cuoricini scompaiono e quando sono scomparsi tutti, Mac non può rispondere finché non ha guadagnato altri cuoricini schivando o parando i colpi.

Punch Out! non è una vera simulazione di pugilato, è semplicemente uno spassoso "picchiaduro", abbastanza tosto e divertente da tenervi incollati allo schermo per un bel po' di tempo.

GRAFICA	**8**	**FATTORE QI**	**3**
AUDIO	**6**	**FATTORE GIOCO**	**8**

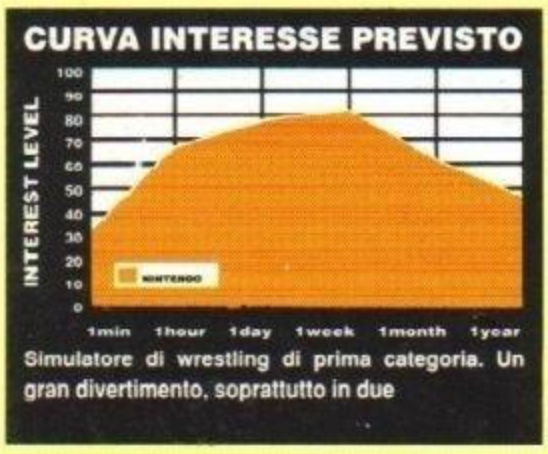
MIKE TYSON'S PUNCH OUT!

Occhi neri in stile NINTENDO

numerose e richiedono una certa pratica prima di scoprirle tutte. Secondo il libretto d'istruzioni sono ben 2: un bel numero e questo non fa altro che aumentare il realismo del gioco.

La fase più spettacolare e divertente è sicuramente quando riuscite a scaraventare l'avversario fuori dal ring: lo seguite in tuffo, gli pestate la testa e ritornate sul quadrato. In questo modo rimane fuori dal ring oltre il limite dei 20 secondi e vincerete l'incontro.

Anche se è un po' difficile è molto divertente. Se poi lo giocate in due morirete dal ridere.



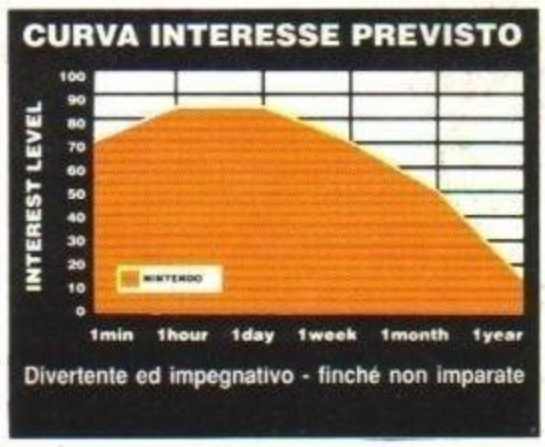
Simulatore di wrestling di prima categoria. Un gran divertimento, soprattutto in due

FRANCESCO Damiani potrebbe incontrare Mike Tyson fra non molto, ma se non volete aspettare il vero incontro, potete sempre prendere voi il posto di Damiani - sulla console Nintendo.

Nei panni di Little Mac iniziate la carriera di massimo con l'obiettivo di vincere la corona di Tyson. Ciò significa cominciare dalla gavetta e battere tre pugili dilettanti. Nella Lega Maggiore dovete battere altri quattro pugili prima di essere promossi alla Lega Mondiale, dove dovrete aprirvi la strada con jab e ganci fino alla finale con Tyson.

Le mosse disponibili sono quelle base: scansarsi (a destra o a sinistra), mettersi in guardia, abbassarsi e colpire (a sinistra, a destra, al corpo e alla testa). L'idea di base è di mandare a segno abbastanza pugni da stendere l'avversario e, magari, mandarlo K.O., ricordandosi di prenderne il meno possibile.

Un indicatore di resistenza mostra l'energia rimasta. Quando arriva a zero, il pugile



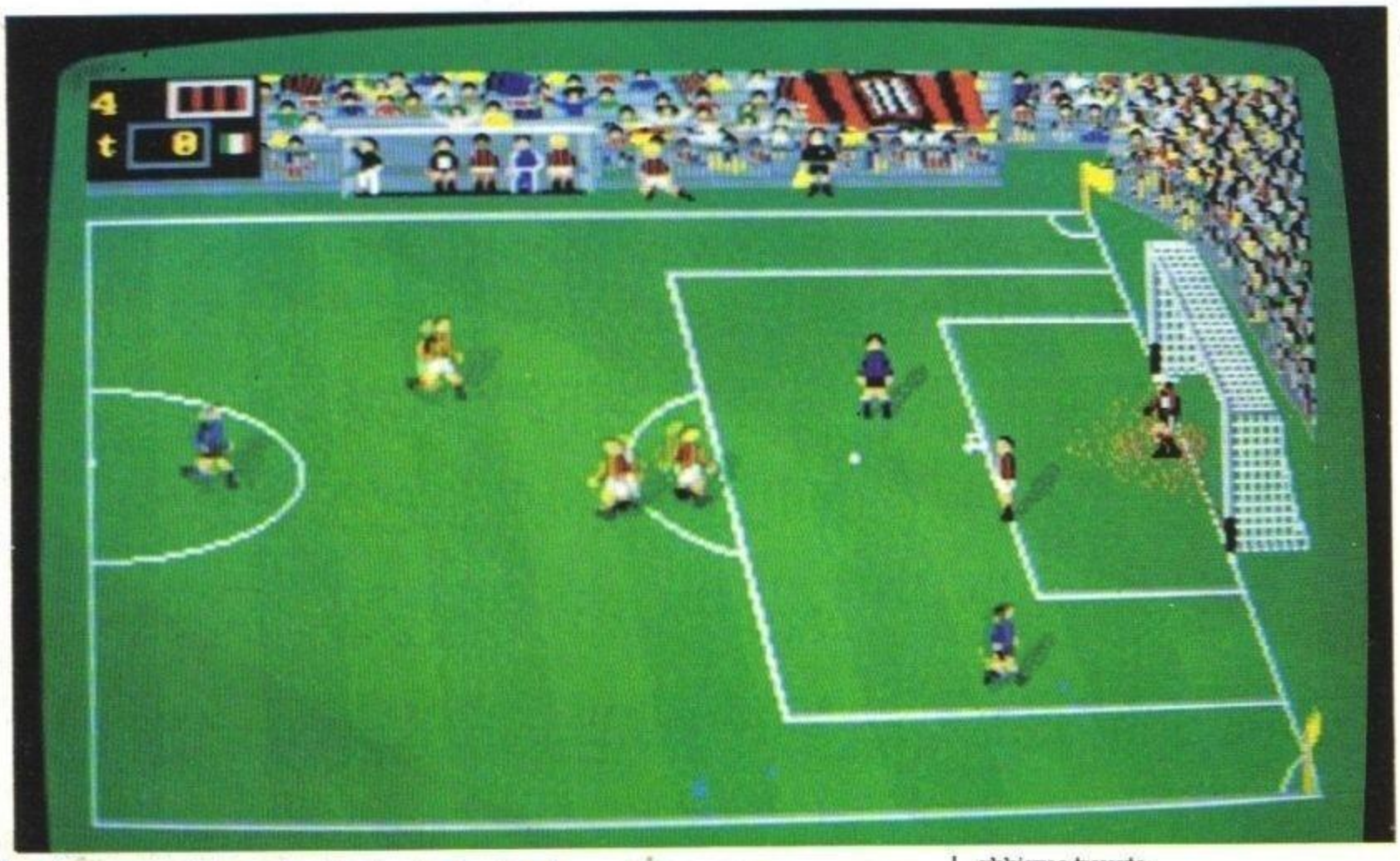
Divertente ed impegnativo - finché non imparate

La console Nintendo. Dopo una falsa partenza, sta dimostrando il suo valore.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ITALY '90 SOCCER

Dalla SIMULMONDO un goal italiano

DICIAMOCI la verità, quante volte i programmi di calcio al computer hanno tradito le aspettative e lo spirito del gioco reale? Troppe, al punto che un nostro amico, fanatico di C64, non esita a ribadire che per lui il miglior calcio per C64 era e resta il buon vecchio *International Soccer*, e tutto sommato non si può neanche dargli torto.

Ebbene, per risollevare le sorti dello stramato sport nazionale ci voleva proprio una cosca di programmatori italiani, tre e della medesima famiglia. Onore e merito dunque ai bravi fratelli Dardari che hanno generato questo prodotto (ma pa' e ma' lo sanno?).

Italy '90 Soccer è una simulazione dinamica del calcio. Dalla sua ha un uso intelligente dei calciatori sul video (sprite piccoli ma ben governati), una grossa dote di giocabilità, almeno nella versione "Novice", e qualche raffinatezza che non guasta.

Entriamo un po' più in dettaglio. Superate indenni le schermate di apertura, tra cui spicca una onesta imitazione di Gianluca Vialli in rovesciata (ma i calzettoni alla caviglia dove sono?) affrontiamo subito quelle che sono le opzioni di gioco, apprezzando immediatamente la possibilità di disputare un torneo con sette amici e la buona gamma di scelte nel livello di gioco, due per noi (Novice e Pro) e tre per il computer.

Prese le decisioni, arriva il momento di appropriarsi di una squadra e qui si resta subito folgorati da un colpo da maestro che è comunque la scoperta dell'Uovo di Colombo: la possibilità di riprodurre con buona precisione la divisa del team che ci rappresenterà sul video. Maglia (anche a strisce!) e pantaloncini sono infatti definibili in qualsiasi colore grazie all'uso di tre cursori che manovrano tutti i gradi dell'RGB. Inutile dire che disputare una partita con i colori della propria squadra è tutta un'altra cosa!

In questo momento è anche possibile decidere una strategia per la partita tra cinque alternative, ma sul manuale di istruzione (poche pagine ma confuse) questa chance non viene discussa più di tanto e noi francamente di grosse differenze non ne abbiamo trovate.

Passiamo ora alla partita vera e propria: il video si predispone nella classica prospettiva laterale della maggior parte dei giochi di calcio, il nostro punto di vista è quello dei migliori posti di tribuna centrale, per intenderci. Il pubblico che fa da contorno si dà da fare sugli spalti sventolando bandiere e striscioni, rigorosamente dei colori della squadra del cuore. Manca solo il fischio di inizio e a questo punto noi dobbiamo dividere la recensione in due parti.

Già, perché in realtà i giochi sono due: uno per l'opzione Novice e l'altro per quella Pro. Succede infatti che il sistema di gioco cambia radicalmente da una opzione all'altra, generando non poca confusione in chi tenta di avvicinarsi al programma senza leggere il manuale.

Con l'opzione Novice i giocatori vengono gestiti in modo classico. Il giocatore porta la palla e la calcia premendo il pulsante del joystick. Tutto qui. La partita è semplice all'eccesso, ma molto divertente ed immediata. L'animazione e la disposizione in campo dei giocatori (sette per squadra) fanno il resto.

I dolori cominciano con la versione PRO. Il giocatore che vuole tirare deve tenere premuto il pulsante del joystick quando ancora il calciatore è lontano dalla palla per incrementare la potenza del tiro, mentre deve scegliere contemporaneamente una direzione del joystick per decidere che tipo di azione compiere. Finalmente, giunto sul pallone, può lasciare il pulsante e parte, finalmente, il tiro. La stessa operazione va compiuta per le azioni senza il possesso di palla, come la tanto pubblicizzata rovesciata, i colpi di testa e le entrate in tackle scivolato.

Ecco, il vero limite del gioco sta qui. L'opzione di gioco Pro si rivela discretamente

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

complessa, anzi troppo. Cioè capita spesso, durante la partita, che il vostro omino, a causa di una manovra imprecisa, si trovi a fare da solo buffe rovesciate in mezzo al campo tra il ludibrio del pubblico. Fare un lancio in una direzione diagonale in queste condizioni diventa un'impresa di alta ingegneria balistica.

Il clima del derby continua. I tifosi suggli spalti sostengono la propria squadra, gli allenatori seguono la partita con attenzione. Non si sentono i fischi. Sono tipi alla Beckenbaur

Onestamente, dunque, avremmo preferito meno spettacolo a tutti i costi e più continuità con l'opzione di gioco più semplice, il programma ne avrebbe giovato. Inoltre, ci sarebbe piaciuto che il giocatore governato dal joystick fosse evidenziato su video in qualche modo. Non è un grosso handicap, anche perché è sempre quello più vicino alla palla, ma da un punto di vista formale l'avremmo preferito.

Con un 20% di qualità in più, *Italy '90 Soccer* sarebbe stato un classico da non dimenticare e destinato alla storia. Così invece resta un ottimo gioco, in grado di dare più di una lezione ai programmatori d'oltremanica, ma privo dello spunto che fa la differenza. *Italy '90 Soccer* resta comunque un prodotto da considerare attentamente se siete, come altri 60 milioni di italiani, appassionati di calcio.

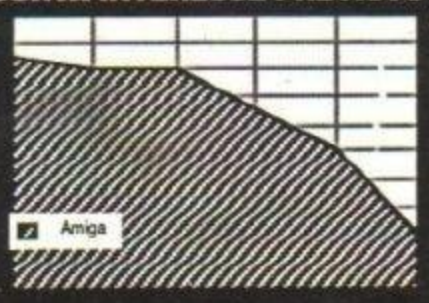
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	MARZO
AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L18000c •L25000d	GENNAIO
IBM PC	L39000d	MARZO

VERSIONE AMIGA

Buona grafica e azione di gioco ottima. Il sonoro è meglio che ve lo fate da soli. Probabilmente il migliore gioco di calcio per Amiga, alla faccia di tutti i programmatori inglesi (e americani).

GRAFICA7 FATTORE QI 5
AUDIO3 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 623

CURVA INTERESSE PREVISTO



Non avrete difficoltà a muovere i calciatori, ma alla lunga vi annoierete soprattutto se non tro-

LAST NINJA II

SYSTEM 3 va Hnya!

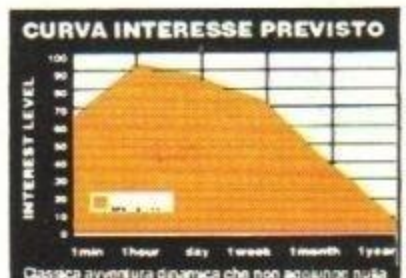
NON potete tenere a freno un buon Ninja, soprattutto se si tratta di Armakuni, il tizio che avete aiutato a sconfiggere il malvagio shogun in *Last Ninja*. É stata una vittoria temporanea, perchè Kunitoki è risorto più potente che mai.

Ha abbandonato l'isola di Lin Fen e si è avventurato tra gli imponenti grattacieli e le strade viziose di New York per diffon-dere nuovamente il male. Ar-makuni è subito pronto a rispondere ad una simile sfida: per farlo deve attraversare cinque diverse aree, fino ad arrivare al rifugio dell'indomabile nemico.

Delinquenti armati di coltello, punk e altri Ninja sono i principali alleati dello Shogun. A vol-te anche la polizia cercherà di bloccarvi la strada!. Come in *Last Ninja*, all'inizio siete armati solo della vostra abilità nelle arti marziali, ovvero potete usare solo mani e piedi, ma guardandovi in giro attentamente riuscirete a trovare un arma, per facilitarvi nei combattimenti con gli avversari. A volte è meglio evitare lo scontro per preservare energia.

Una delle principali difficoltà del gioco - diciamo il suo elemento enigmatico -è il recuperare oggetti nascosti e scoprire in quale situazione devono essere utilizzati. Non preoccupa
tevi perché non c'è niente di tremendamente difficile. I veri problemi vengono dal sistema di controllo supercomplicato che richiede pratica anche per ese guire compiti semplici come raccogliere un oggetto o uscire da una stanza. *Last Ninja II* è uno strano miscuglio di picchiaduro e avventura dinamica. Piacerà probabilmente agli amanti dell'originale, ma più che un miglioramento è un cambio di scenario.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Classica avventura dinamica che non aggiunge nulla di nuovo rispetto alla versione precedente.

VERSIONE C64

Come la versione Spectrum: la grafica è splendida grafica ma il sistema di controllo è un po' complicato.

GRAFICA 7 FATTORE QI 6
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 6
K-GIOCO 747

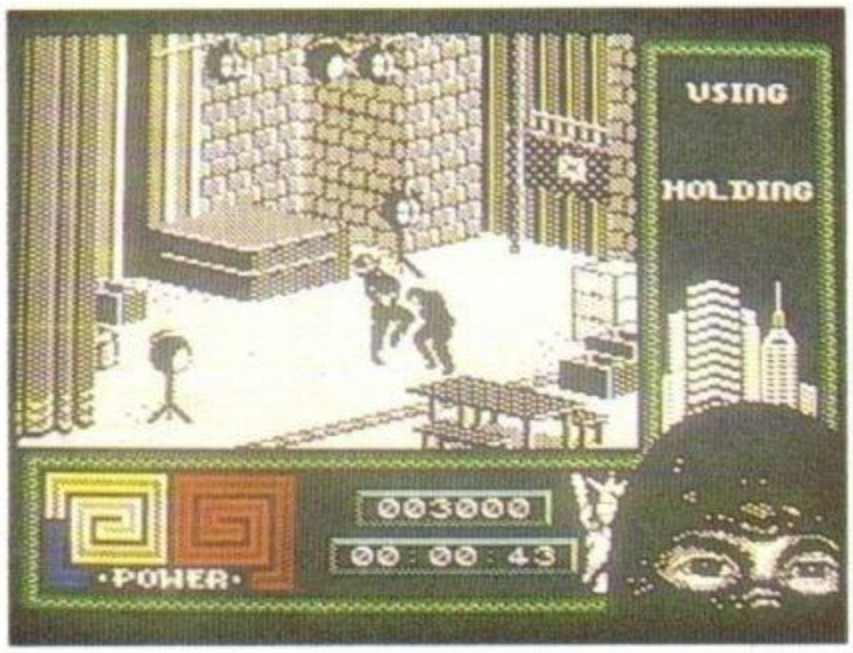
VERSIONE SPECTRUM

Bello da vedere, con splendida animazione e grafica suggestiva; purtroppo la difficoltà nel controllo del Ninja diminuisce la giocabilità del gioco, rendendolo meno coinvolgente di quanto ci si poteva aspettare.

GRAFICA 8 FATTORE QI 6
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 6
K-GIOCO 747

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	non comunicato	PRIMAVERA
AMIGA	non comunicato	PRIMAVERA
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c •L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c •L25000d	USCITO
IBM PC	non comunicato	PRIMAVERA

Spec - questa è la seconda locazione in cui entrerete. Vi troverete la prima guardia da affrontare. Sulla parete posteriore c'è un mattone che deve essere colpito per aprire una botola nello schermo di partenza.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Robocop picchia duro un maniaco armato di motosega nel primo livello.

Sparate al cattivo, ma occhio alla ragazza. Ricordate la Regola Numero Due.

La sequenza dell'identikit. Riproducete a destra il volto visualizzato a sinistra.

ROBOCOP

Parte uomo, parte macchina, tutto OCEAN

NON capita spesso che il lancio di un nuovo computer gioco e quello di un nuovo coin-op coincidano. Ma è proprio quanto è avvenuto questo mese con *Robocop*: la Data East ha appena prodotto la macchina coin-op (vedi Future Cops nella rubrica Arcade) e ora la Ocean è pronta a lanciare il computer gioco.

Naturalmente entrambe le versioni si ispirano al film, ma la Ocean, avendo visto dei prototipi del gioco della Data East, si è trovata davanti a una scelta: realizzare una conversione del coin-op oppure concentrarsi sull'adattamento a videogioco della trama del film, un po' come aveva già fatto con *Platoon*. Alla fine si è decisa per un mix delle due possibilità.

Il gioco si compone di nove parti principali, ognuna basata su diverse sequenze del film. Nel primo livello vi trovate a guidare Robocop mentre svolge il suo dovere al servizio della comunità: sparare ai cattivi.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE

Questa parte del gioco, a scorrimento orizzontale, si ispira al coin-op. I cattivi, distribuiti sulla strada o affacciati alle finestre del primo piano, sono per lo più armati di pistole o di motoseghe. Dovete sparare ai cattivi (sono necessari almeno due colpi per ucciderne uno) cercando di evitare i loro proiettili. Avete a disposizione quattro tipi di armi speciali, fra cui alcune a sparo tridirezionale e altre con superpallottole, che vi permettono di abbattere un avversario anche con un colpo solo. Il Manta Gun, che veniva usato alla fine del film, appare brevemente anche verso la fine del gioco.

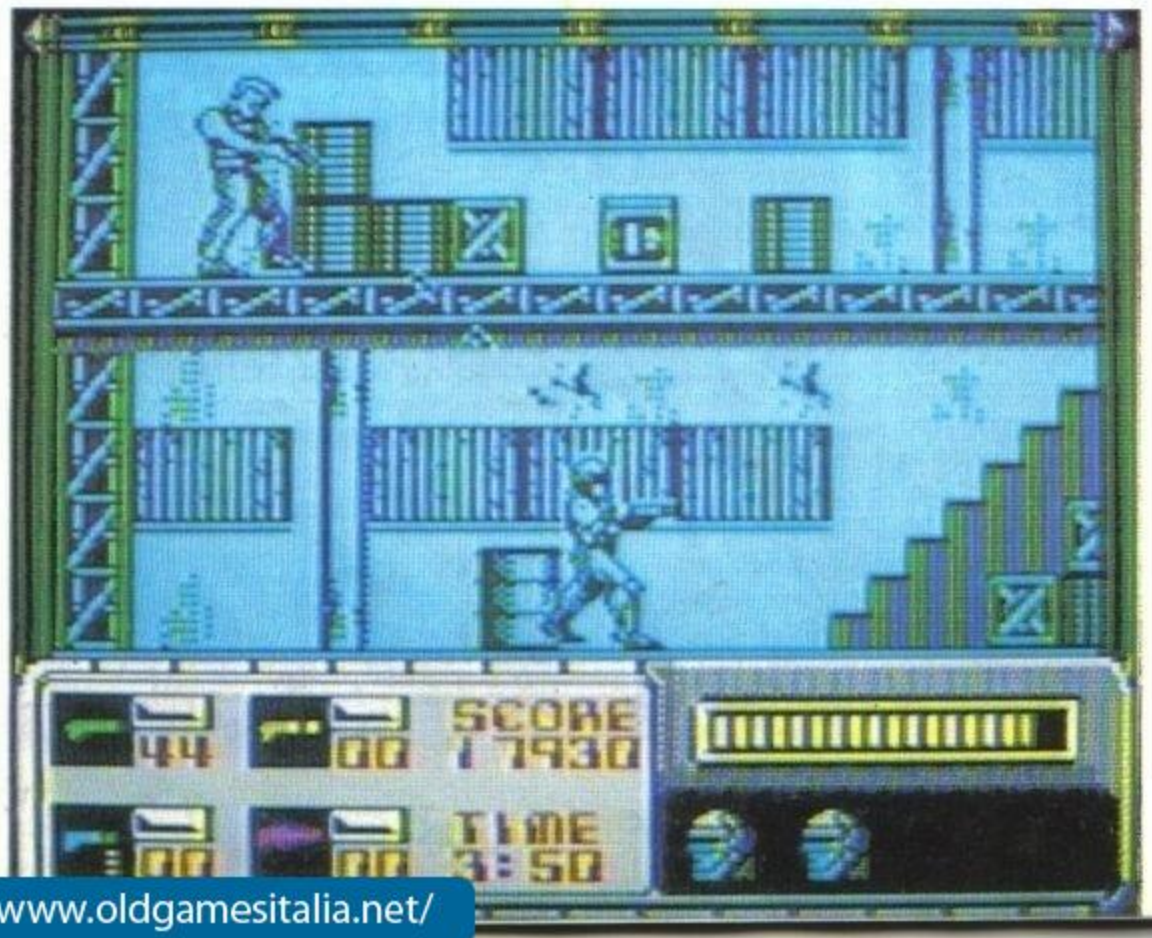
L'energia disponibile è limitata e ogni volta che sparate un colpo il contatore cala di un poco. È possibile recuperare capsule di energia supplementare, ma se fate l'errore di consumarne troppa, perderete una delle vostre tre vite. Il gioco prevede poi una sequenza di tiro a segno in cui dovrete colpire un cattivo che tiene una donna in ostaggio... colpite la donna e l'indicatore di energia scenderà terribilmente! (Regola Numero Due: Proteggere gli innocenti). C'è anche una sequenza di foto-identikit in cui avrete 40 secondi per combinare fra loro i pezzi di un volto e creare un identikit della persona visualizzata alla sinistra dello schermo. Infine ci sono sequenze sparatutto, ambientate nella raffineria di droga e nel cortile del rottamaio.

La combinazione di elementi del coin-op con l'interpretazione del film offerta dalla Ocean ha dato buoni risultati. Negli sparatutto c'è moltissima azione, mentri gli altri livelli colgono l'atmosfera e il sapore del film.

VERSIONE SPECTRUM

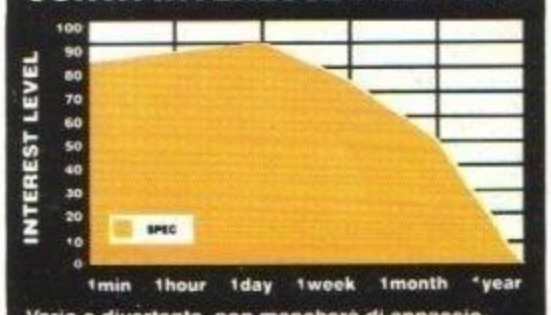
La grafica è grandiosa; la musica e il parlato digitalizzato nella versione per 128K creano una certa atmosfera. E' divertente e, nonostante la relativa facilità dei primi schermi, è abbastanza impegnativo da coinvolgervi nel gioco. Chi possiede un 48K dovrà multi-caricare il gioco e perdersi tutta la musica e il parlato, il che è un vero peccato.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 2
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 8
K-VOTO 807



Nella fabbrica della droga. C'è un'arma extra sopra Robocop – se riesce a prenderla...

CURVA INTERESSE PREVISTO



Vario e divertente, non mancherà di appassionarvi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLYING SHARK

NUOVA VERSIONE

ATARI ST Firebird L 39000d

FORSE i proprietari di ST avevano ormai abbandonato le speranze di vedere la versione del gioco che aveva introdotto gli effetti speciali dello sparatutto nei computer a 8 bit. Sarà valsa a qualcosa l'attesa, oppure sarà uno dei soliti giochi dimenticati all'indomani del giorno di Natale? Forse

Il "Flying Shark" è un biplano con movimenti del tutto diversi da quelli di *Dawn Patrol* e di *Blue Max*. Vola infatti su uno sfondo a scorrimento verticale e riduce in mille pezzi tutto quello che il nemico ha di meglio da offrire. Può dotarsi di armi che conferiscono una potenza di fuoco a dir poco impressionante. Le capsule di energia si ottengono abbattendo ondate di aerei disarmati. Ma il nemico non è sempre così sprovveduto!

Dapprima incontrerete gruppi di 2 o 3 aerei che vi sparano o che vi piomberanno addosso. Poi ecco apparire i carri armati che, per essere distrutti, richiedono due colpi. Anche per i motoscafi sono necessari due colpi. Da questo momento in poi le cose si complicano nettamente: molte postazioni di tiro, navi gigantesche, portaerei e linee di difesa sempre più complesse. Le bombe smart tornano utili, ma la sopravvivenza dipende dalla tenuta delle armi extra. Se perdete una vita, potete dirvi praticamente sconfitti. Uno sparatutto eccezionale, che rischia forse di essere un po' troppo difficile.

ST: distruggete quest'ondata di aerei e raccoglierete le capsule di energia.

ST: afferrate questa B e otterrete una bomba smart (molto utile!)

AFFINITÀ ARCADE

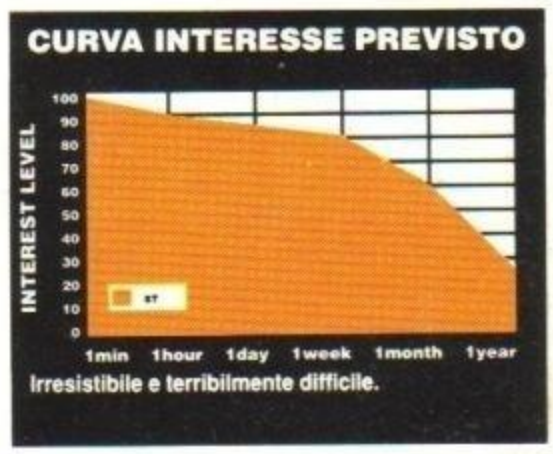
Una conversione veramente eccezionale che sbalordirà gli appassionati del coin-op.

PUNTEGGIO COIN OP 9

VERSIONE ATARI ST

Sfondi e sprite fantastici, uniti a un buon scorrimento, ne fanno un gioco esteticamente favoloso. La musica di sottofondo e le esplosioni lo completano degnamente anche nel sonoro.

GRAFICA 9 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO9
K-GIOCO 895



LIVE AND LET DIE

ELITE e DOMARK uniscono le forze

C64 - l'elicottero vi ha appena paracadutato nell'acqua il rifornimento di carburante e munizioni.

JIMMY Bond è tornato. Uscito incolume dalle tempestose vicende di "Zona Pericolo" (come sempre, del resto), ora è di nuovo pronto per una nuova avventura, questa volta sulla scia di un suo film precedente.

Live and Let Die trae ispirazione dalla scena del motoscafo da corsa, e nei panni di Bond, siete chiamati a sventare i piani del Dr. Kananga, il furfante che sta progettando di inondare gli Stati Uniti con l'eroina coltivata nell'isola di San Monique, nei Caraibi. Per fermarlo, dovete guidare il vostro motoscafo e percorrere un fiume della Florida, evitando gli ostacoli, come mine, macigni e postazioni di fuoco, per raggiungere la raffineria e di-struggerla con un missile.

Prima di cominciare la missione è consigliabile farsi le ossa con i tre corsi di addestramento. L'andare avanti non dipende solo dalle volte che siete stati uccisi ma anche dal carburante che vi rimane. Durante il viaggio dovete raccogliere dal fiume delle taniche di benzina. Ricordate, comunque, che quanto più veloce andate, tanto meno combustibile consumate: non crediate quindi di potervela prendere comoda!

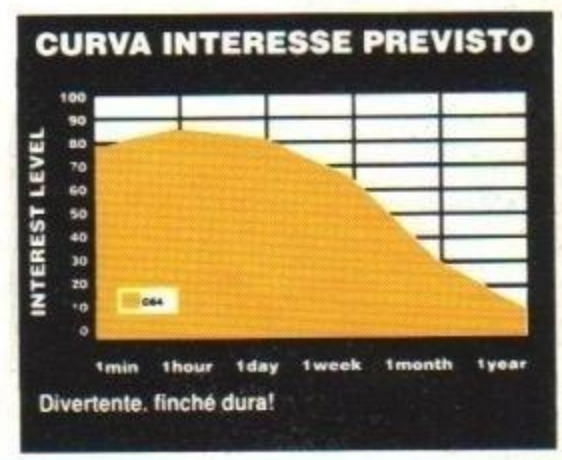
Live and Let Die è un interessante miscuglio di vari stili di gioco. Ha molto del *Buggy Boy* sull'acqua (entrambi sono prodotti dalla Elite), ma ha preso qualcosa anche da *Out Run* e da *Road Blasters*. Ulteriori corsi d'acqua sarebbero stati graditi, ma il gioco funziona bene e costituisce una sfida non indifferente.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L25000d	USCITO
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	USCITO

VERSIONE C64

Grafica veloce e colorata e buona azione di gioco ne fanno un videogioco piacevole da giocare. Vi divertirete ad imparare i corsi d'acqua, ma essendo solo quattro,non ci metterete molto.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-GIOCO 723



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

All'inizio del quarto livello. Quegli interruttori in alto e a sinistra di Puffy sono importanti

.... oops! Puffy è saltato nel punto sbagliato e non potrà guadagnarsi alcun dolcetto in questo livello.

Ora è il turno di Pufyn. E' in versione atletica (da qui tutti quei punti) ed è riuscita a recuperare una pillola proiettile.

PUFFY'S SAGA

La UBI SOFT si prepara all'invasione.

CON *Zombi* sul CPC la Ubi Soft non è riuscita a farsi un gran nome, ma nei prossimi mesi la software house francese cercherà di riscattarsi.

Puffy's saga, il primo di una lunga serie di giochi che la Ubi Soft lancerà prossimamente, è ambientato in un labirinto in stile Gauntlet, in cui potrete guidare Puffy o la sua amichetta Pufyn. In una corsa frenetica per i 30 livelli, raccogliendo quante più palline marroni possibile evitando i cattivi. Entrambi hanno l'aspetto di due patatine, ma i loro attributi sono differenti: Pufyn, è più veloce di Puffy ma la sua potenza di sparo è minore e tende ad accaparrarsi meno dolcetti.

I cattivi si presentano in diverse forme; alcuni girano per i livelli dando la caccia ai vostri eroi, altri rimangono fermi e li colpiscono mentre gli saltano davanti. Al contatto con gli abitanti della prigione sotterranea si perde energia, quindi tenetevi alla larga da loro o sparate prima che vi tocchino. Avete a disposizione armi extra, fra cui i supercolpi che accrescono la potenza di fuoco e la ipervelocità che trasforma il protagonista in un atleta. Per tenere alto il livello d'energia (determinato dalla vostra capacità di non cozzare contro i cattivi) fate di tutto per mangiare il cibo sparso intorno a voi.

Guadagnate l'accesso al livello successivo solo se riuscite a raccogliere tutte le palline del livello in cui vi trovate. L'operazione sarebbe molto più semplice se le palline fossero tutte visibili, ma alcune sono nascoste dietro le pareti o dentro dei cofanetti: si possono recuperare solo raccogliendo le chiavi dei cofanetti e di certe pareti, oppure balzando su interruttori a scatto che aprono sezioni di muro. Se perciò ciondolate troppo su un livello, le pareti cominciano a scomparire e questo di solito non è un segno positivo....

Esistono delle monete - i Magic Goms - che possono essere raccolte e usate per acquistare gli extra. Al prezzo di un Gom potete acquistare 100 punti oppure fare lo scambio dei personaggi.

Puffy's Saga è davvero uno spasso. Con tutti i suo enigmi e trabocchetti vi darà del filo da torcere! Se raggiungete il traguardo potete ricominciare daccapo con l'altro personaggio

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	GENNAIO
AMSTRAD	L18000c	GENNAIO
C64/128	L18000c -L25000c	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	GENNAIO

VERSIONE ATARI ST

La grafica è colorata e sebbene lo scorrimento lasci un po' a desiderare, l'animazione è buona. Favolosi gli effetti sonori, e il parlato digitalizzato. Speriamo che la Ubi Soft continuerà in futuro ad essere all'altezza di questa creazione.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 6
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 8
K-VOTO 844

Puffy sta esaurendo i punti; però ha la ipervelocità, con cui può riuscire a sfuggire a quei draghi e raccogliere il cibo durante il percorso. A questo punto potrebbe essere un ' idea barattare un Magic Gom (la pallina azzurra sotto le chiavi) per cento punti supplementari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER la Domark è stato un gran affare lo struttare la trilogia di Guerre Stellari, ma se la Lucas Film non si decide a realizzare almeno un altro dei previsti nove film della serie credo proprio che per la Domark la pacchia sia finita. Anche il terzo gioco è una conversione, ma a differenza dei primi due non è realizzato in grafica vettoriale L'azione è divisa in livelli diversi nei quali controllate diverse macchine tra cui lo Speeder, il Walker e il Millenium Falcon. Tutte le sequenze sono a scorrimento diagonale (come nel vecchio ZAXXON, per intenderci), ma la direzione di scorrimento, dall'angolo in alto a sinistra o da quello a destra, varia a seconda del livello.

La prima fase di ogni livello si svolge nella giungla a cavallo di uno Speeder. All'inizio gli unici problemi sono gli alberi e le truppe imperiali, anch'esse a cavallo degli Speeder. Gli Imperiali possono essere eliminati spingendoli contro gli alberi oppure colpendoli col laser se saranno così pazzi da mettersi davanti a voi. In seguito le trappole piazzate dagli Ewok andranno evitate per ottenere punti bonus.

Ai livelli successivi la quantità di alberi e di Speeder avversari diventa sempre più numerosa e appaiono ulteriori pericoli, come i deltaplani degli Ewok che lasciano cadere rocce sul sentiero. Alla fine di un percorso un comitato di festeggiamento ed un gustoso bonus attenderanno l'eroe.

Il secondo stadio del livello uno include una missione col Millenium Falcon, con l'obiettivo di distruggere la Death Star colpendone il reattore, ed il tutto dopo aver superato barriere e stormi di caccia nemici alle costole. Raggiunto questo obiettivo dovrete ripercorrere la medesima strada per sfuggire all'esplosione della Death Star. Nei livelli successivi il tunnel diventerà sempre più pericoloso con barriere più complicate da superare, paratie discendenti, torrette laser ai lati del tunnel.

Dal secondo livello in poi si accede ad uno stadio supplementare tra i round con gli Speeder e quello con il Falcon. Nel livello extra si alterna tra una fase in cui dovete attraversare la giungla alla guida di un Walker e un'altra in cui dovete assalire l'astronave di Darth Vader alla guida del Falcon. Il Walker incontra sul suo cammino pile di tronchi, tronchi rotolanti, altri Walker e catapulte che lanciano macigni, mentre il Falcon è affiancato da due caccia telecomandati e deve lottare contro i caccia avversari e le torrette dell'astronave di Darth Vader.

Vengono dati punti bonus alla fine del primo livello nella giungla, dopo che è stato distrutto il reattore e dopo che è stata fatta esplodere la Death Star.. *Jedi* è una meravigliosa combinazione di raffinata grafica, dialoghi digitalizzati tratti dal film, azione esplosiva e voli frenetici. Questo è sicuramente il migliore dei tre giochi della trilogia perché si adatta più degli altri, realizzati in grafica vettoriale, ai computer da casa.

AFFINITÀ ARCADE

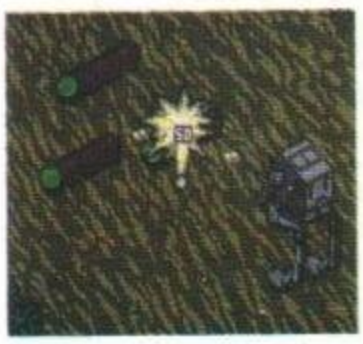
Un eccellente conversione che si avvicina molto al coin-op originale.

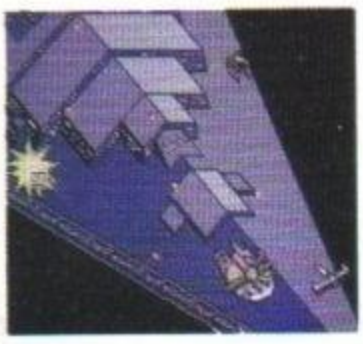
PUNTEGGIO COIN OP 9

ST - Gli Speeder schizzano tra gli alberi e, a volte, contro gli alberi. Nella foto una trappola tesa dagli Ewok: potrete gudagnare punti bonus se ci passate in mezzo.

RETURN OF THE JEDI

Il Ritorno della DOMARK. La Forza è con lei!





(da sinistra) ST - avanzando alla guida di un Walker Imperiale fate attenzione ai tronchi rotolanti; volate oltre l'astronave di Darth Vader per arrivare alla Death Star e una volta all'interno zigzagate tra le barriere rosse per arrivare al reattore.

VERSIONE ATARI ST

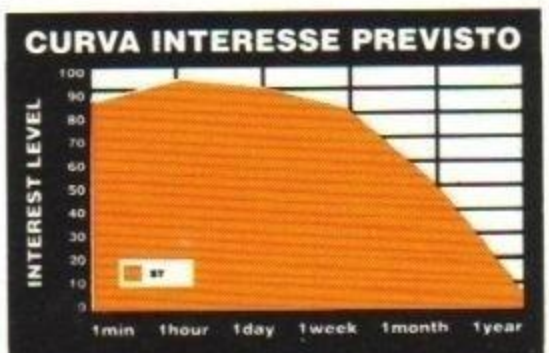
Lo scorrimento è buono per essere un ST, soprattutto considerando che è diagonale. La grafica è deliziosa come lo è l'animazione dei Walker e degli altri oggetti. Il parlato digitalizzato è eccellente e gli effetti di gioco sono piacevolmente violenti e rumorosi.

GRAFICA	8	**FATTORE QI**	2
AUDIO		**7 FATTORE GIOCO**	9

K-VOTO 854

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	da definire	1989

CURVA INTERESSE PREVISTO



Irresistibile e con un quantità tale di livelli, varietà e difficoltà che non potra non catturarvi.

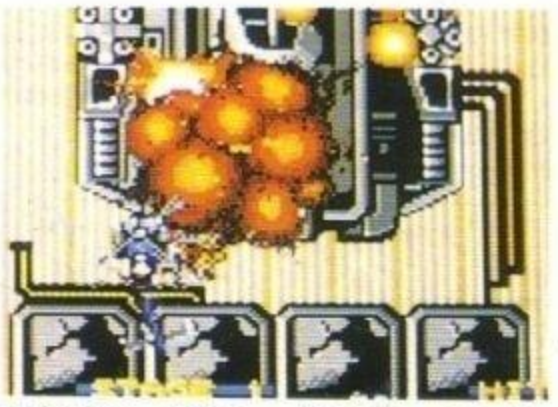
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Anteprima Amiga - Ecco come appare la grafica. Dal demo che abbiamo visto sembra anche bello da giocare. La recensione in un prossimo numero Kappa

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c · L15000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE



Anteprima Amiga · Sparate, sparate, sparate.....

THUNDER BLADE

US GOLD ha le ali

LO scorso Natale *Out Run* guidava la classifica dei giochi più venduti e quest'anno la US Gold spera di ripetere il colpo trasferendo il gioco nel cielo. Però in questo periodo la concorrenza è molto più spietata: dunque, saranno riusciti ad essere all'altezza delle aspettative?

Innanzitutto, l'elicottero da voi pilotato è visto dall'alto. E' fermo su una piazzola in attesa di decollare. La velocità e l'altezza possono essere regolate col joystick, ma è più semplice cambiare la velocità usando la tastiera. Nel cambiar quota l'apparecchio conserva le sue dimensioni, mentre gli edifici, lo sfondo e le armi del nemico si ingrandiscono o si rimpiccioliscono, con un effetto visivo indubbiamente molto bello.

Mentre sorvolate il paesaggio dovete evitare edifici, oltre a numerosi carri armati e elicotieri che vi lanciano contro delle granate. Bombe e proiettili li metteranno KO, è comunque indispensabile saper sfuggire abilmente in tutte le direzioni.

Il secondo quadro è uguale al primo, tranne che per un fattore essenziale: l'elicottero è visto dal di dietro. Invece di assistere a tutta la scena dall'alto, ogni cosa vi si para davanti: proiettili, edifici, alberi, tutto. Bisogna sempre saper zigzagare fra palazzi e antiaerea, facendo esplodere tutto ciò che intralcia il volo.

Il terzo livello è ambientato in pieno oceano e il vostro elicottero sorvola una nave a velocità fissa. E' possibile spostarlo per tutta l'ampiezza dello schermo, ma l'altezza non cambia. Man mano che la nave avanza, appaiono le postazioni di fuoco, le quali saranno affrontate come gli oggetti a terra del primo quadro.

AFFINITÀ ARCADE

Riproduzione fedele di tutte le caratteristiche arcade e grafica e azione di gioco mirabilmente simili.

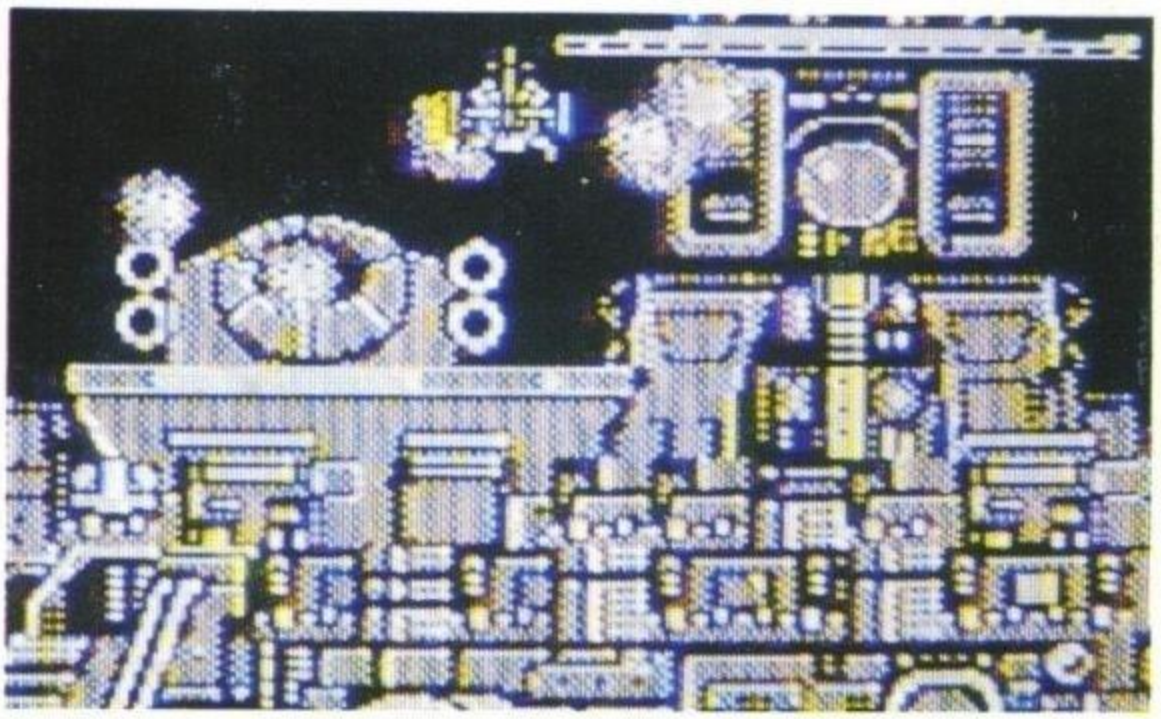
PUNTEGGIO COIN OP 9

VERSIONE SPECTRUM

Veloce ed impressionante. Ricca di particolare ed esplosioni dirompenti. E' difficile distinguere cosa sta succedendo nelle sequenze frontali e a volte la rilevazione di collisione è incerta. Il rumore dell'elicottero è accettabile e si accorda piacevolmente con gli scoppi e i rimbombi.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 793

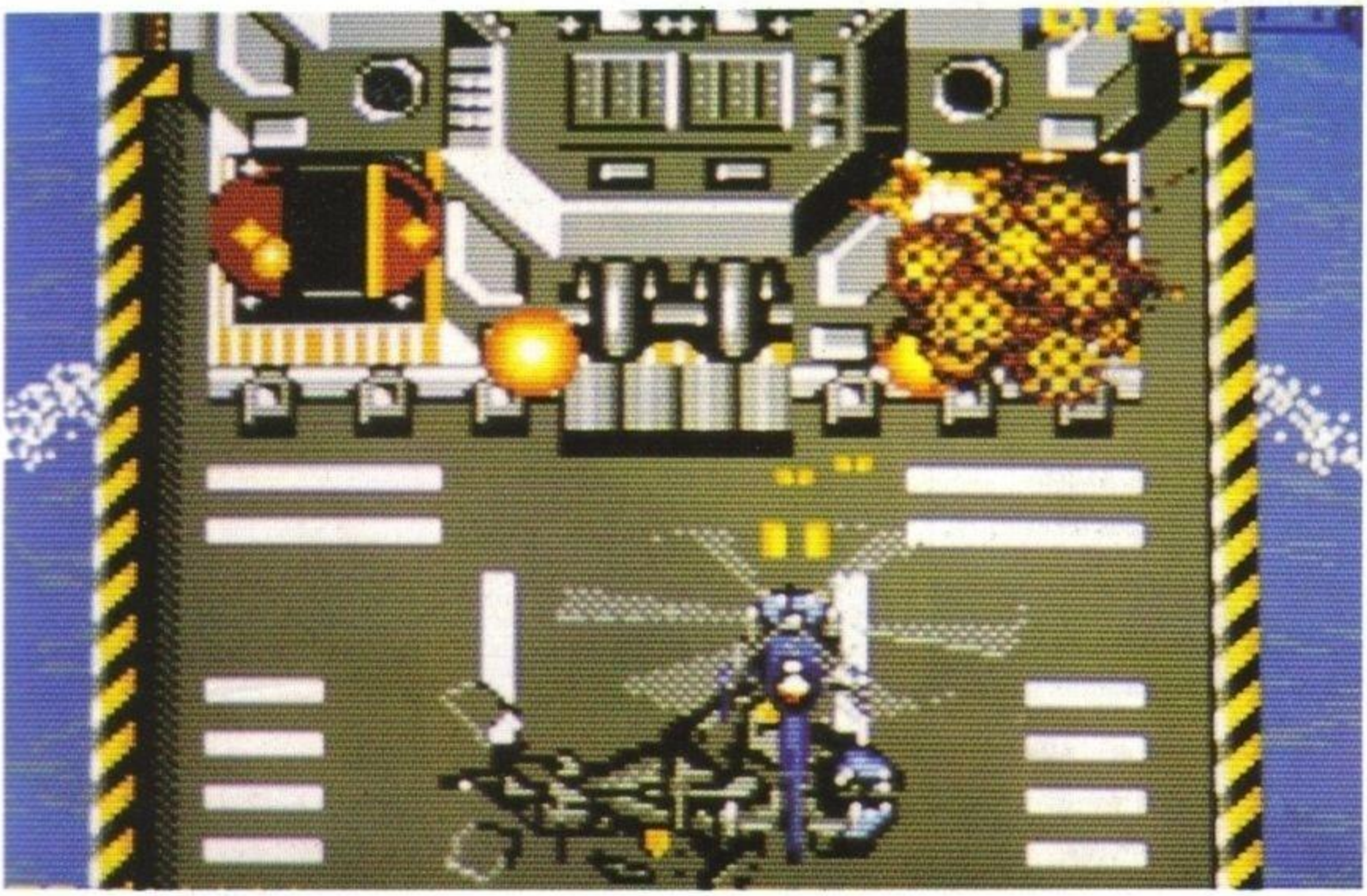
SPEC – La fortezza finale è stipata di armi - non è mica un bell'affare per il vostro elicottero.



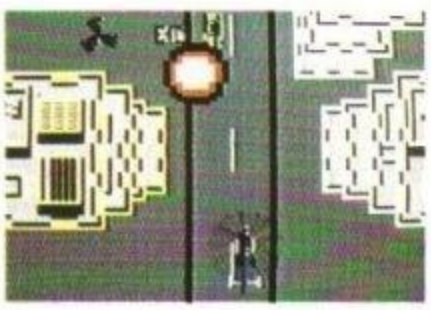
http://www.oldgamesitalia.net/

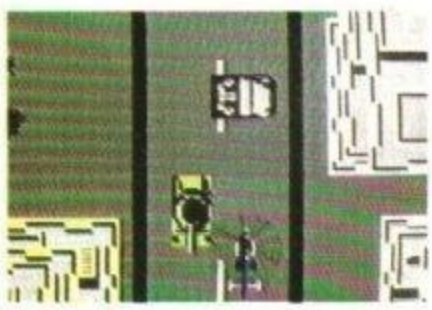
http://www.oldgamesitalia.net/

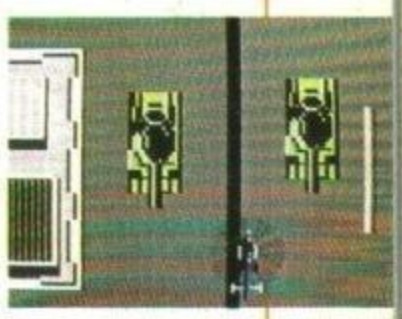
http://www.oldgamesitalia.net/



(Sopra) Un'anteprima della versione Amiga. Il gioco non è ancora finito e non lo abbiamo recensito ma non abbiamo resistito a mostrarvi la foto per farvi venire l'acqualina in bocca.







C64 – 1.Quei carri armati sembrano piccolini, ma i loro proiettili sono mortali. 2. In picchiata i carri armati e i palazzi si ingrandiscono minacciosamente. 3. I due carri armati in primo piano.

PRONTO PER LA CONVERSIONE?

Thunder Blade è un altro coin-op fondato in buona parte sugli effetti della cabina animata. Ancora una volta tutto questo va perduto nelle versioni per computer, dove si registra un vero calo del flusso di adrenalina rispetto alla sala giochi. Detto questo, Thunder Blade non è comunque nelle condizioni difficili di After Burner, grazie alla varietà di gioco e alla destrezza necessaria per giocarlo. La conversione è eccellente, persino sullo Spectrum, ma sarà solo il tempo a dire se i coin-op saranno presto del tutto impossibili da convertire.

Avvicinandosi alla fortezza nel coin-op

Se arrivate al quarto livello, vi ritroverete a usare gli stessi comandi del primo quadro.

Però le cose sono un po' più complicate: dovete infatti volare attraverso un canyon!

Strisciate contro le pareti con le pale rotanti e il risultato sarà un bel mucchio di ferraglia sul terreno.

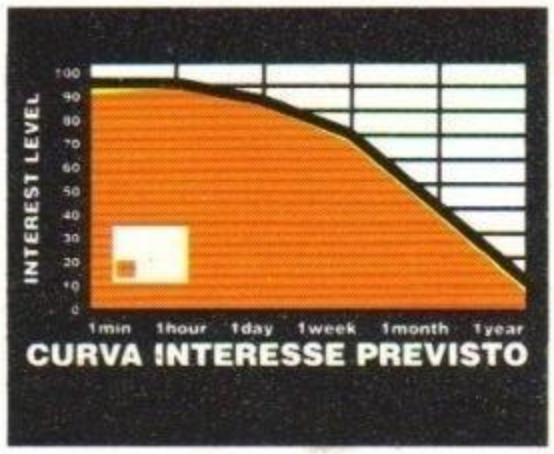
In totale i livelli sono dodici e nessuno è facile. Sullo schermo sfrecceranno jet sganciando tutto quello di cui dispongono. Flottiglie di imbarcazioni provocheranno una concentrazione di fuoco devastante quanto quella dei carri armati. I voli in aperta campagna si faranno sempre più pericolosi. Alla fine apparirà l'obiettivo delle vostre aspirazioni distruttive: una gigantesca fortezza corazzata con un'infinità di armi letali. Essere arrivati fin qui è già tanto, se espugnate la fortezza siete dei veri campioni.

Il gioco è un buon sparatutto per computer rispetto al coin-op. Manca di strategia e spessore, ma non si può avere tutto. L'avvicendarsi delle immagini e i problemi che pone cattureranno il vostro interesse.

VERSIONE C64

La grafica non ha una buona definizione, ma la velocità è discreta. E' molto più facile vedere cosa sta accadendo rispetto alla versione Spectrum. Buoni anche la musica e gli effetti speciali.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 800



CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

PACMANIA

WICKA-WICKA con la GRANDSLAM

VERSIONE ATARI ST

Lo schermo è molto più piccolo ma per il resto la grafica è all'altezza delle aspettative. Gli effetti sonori non reggono il confronto con quelli dell'Amiga, ma nel complesso sono buoni.

GRAFICA 7 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 727

VERSIONE AMIGA

Grafica impareggiabile: riempie tutto lo schermo e lo scorrimento è fluido. Eccellenti anche gli effetti sonori.

GRAFICA 9 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 775

AFFINITÀ ARCADE

Veramente molto vicino alla versione coin-op, ne coglie l'impatto visivo e l'atmosfera.

PUNTEGGIO COIN OP 9

MANGIARE i puntini è un vecchio hobby dei giocatori di computer, che è ridiventato popolare quando *Pacmania* si è affermata nelle sale giochi.

Per trasformare un classico vecchio gioco in uno nuovo di successo, basta guardare il labirinto da una prospettiva tridimensionale, far saltare Pacman e modificare i labirinti: facile!

Il principio base è sempre lo stesso: sgombrare il labirinto dai puntini, mangiandoli. Nel frattempo sarete perseguitati da una banda di fantasmini. Vi verranno in soccorso le pillole di energia distribuite in punti strategici del labirinto, che vi permetteranno, per un tempo limitato, di divorare i fantasmi.

La tecnica molto semplice del gioco è stata arricchita dalla capacità conferita a Pacman di saltare. Non ci sarà più la frustrazione di restare intrappolati negli angoli, in quanto potrete liberarvi con un balzo.

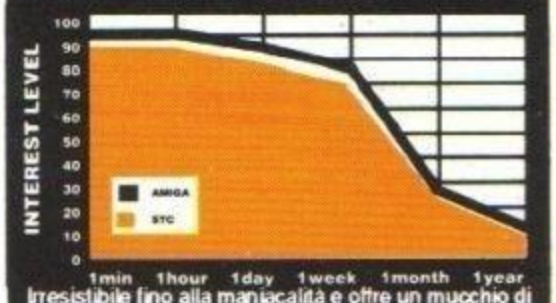
Lo svantaggio è che solo una parte del labirinto viene visualizzata sullo schermo ed è quindi impossibile saper cosa sta succedendo nelle altre zone del labirinto. Ma la veduta tridimensionale conferisce una nuova graditissima prospettiva all'azione.

Amiga: osservate l'ampiezza del campo di gioco: è più facile vedere cosa sta succedendo rispetto alla versione ST.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE
IBM PC	L29000d	1989
MSX	L12000c	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Irresistibile fino alla maniacalità e offre un mucchio di livelli.

UGH-LYMPICS

Un sacco di bastonate con l'ELECTRONIC ARTS

GRONK Glunk, Crudia, Thag, Ugha e Vincent non sono nomi che vengono subito alla mente quando si pensa ai grandi personaggi dello sport internazionale. Eppure sono le star della sesta edizione delle Olimpiadi di Neanderthal.

Se state pensando alla consueta corsa dei 100 m. o alla staffetta 4x400, dimenticatele. Non avete mai visto delle gare del genere in vita vostra.

Il Lancio della Moglie è la prima prova (non offensiva come il tiro del nano, ma uno sport che farebbe rabbrividire le femministe di oggi). Ruotando il joystick, lentamente all'inizio e poi aumentando gradualmente la velocità, il vostro personaggio comincerà a girare su se stesso con la sua consorte (tenendola per i piedi). Premete il tasto del fuoco e la vedrete saettare nell'aria. Segue una fase di smanetta-joystick nella quale cercherete di sfuggire a una affamata tigre preistorica. Se sopravvivete, è di nuovo tempo di smanettare il joystick per la gara di "accendi il fuoco".

Dopo aver acceso un bel falò, si passa alla gara della clave. Un vero e proprio "picchiatutto" che si svolge sopra un podio: la gara consiste semplicemente nel bastonare il vostro avversario fino a farlo cadere dal podio e a fargli esaurire l'energia. Senza alcun riguardo per la precisione storica, nelle ultime due gare l'uomo delle caverne gareggia con i dinosauri. Nella Corsa dei Dinosauri dovrete essere un Aceto della tastiera: cavalcherete il dinosauro e dovrete smanettare il joystick per far correre l'animale e schiacciare il pulsante di fuoco al momento giusto per fargli saltare gli ostacoli. Le gare dei trogloditi si concludono con un gioco in cui un affamato dinosauro si apposta in attesa dei concorrenti e questi, per sopravvivere, devono scavalcarlo con un salto con l'asta. *Caveman Ugh-Lympics* è pieno di situazioni bizzarre ed è molto divertente, soprattutto se giocato con un gruppetto di amici. Le gare, tuttavia, non sono difficili da padroneggiare e, una volta esauritasi la novità, non vi rimane che il solito smanettamento multi-evento.

Il Salto al Dinosauro : sembra proprio che Gronk stia per andare in 'pre-pensionamento'!

PIANO DELLE USCITE

C64/128	18000c • L22000d	USCITO

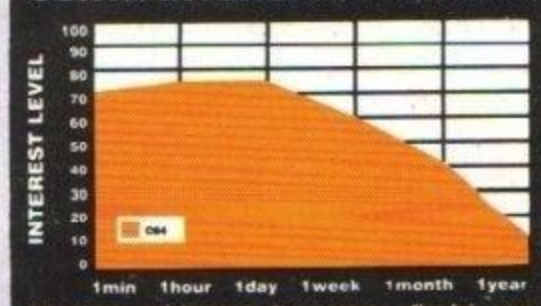
Non sono previste altre versioni

VERSIONE C64

Grandiosa la grafica a colori. Buona l'azione di gioco e passabili gli effetti sonori. Un gioco divertente, che piacerà ai giocatori più giovani. Se però state cercando una vera sfida sportiva che vi impegno a lungo forse farete meglio a rivolgervi altrove.

GRAFICA 7 FATTORE QI 2
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 689

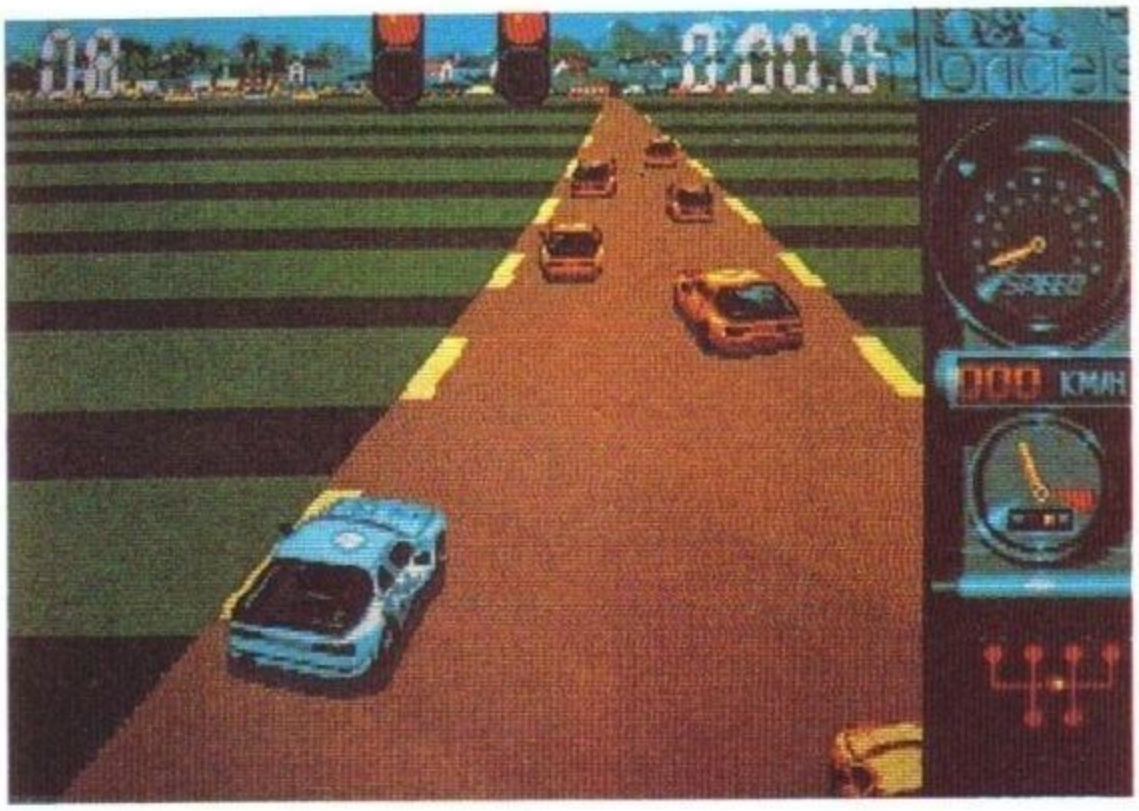
CURVA INTERESSE PREVISTO



Un gioco spiritoso e divertente... finché non si esaurisce la novità.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sulla griglia di partenza al circuito di Digione. Una buona partenza è essenziale, quindi tenete d'occhio il semaforo.

TURBOCUP

La LORICIELS pigia l'acceleratore

RENE Metge può non essere un nome famoso quanto quello di Michele Alboreto ma in Francia è un grande personaggio del mondo automobilistico. René si è specializzato nella guida di Porsche 944 Turbo. A quelli della Loriciels piacciono le Porsche.

Gli piace anche René, ed ecco perché l'hanno ingaggiato non solo per sponsorizzare ma anche per aiutarli a progettare una simulazione di guida basata sulle popolari gare francesi denominate TURBO CUP.

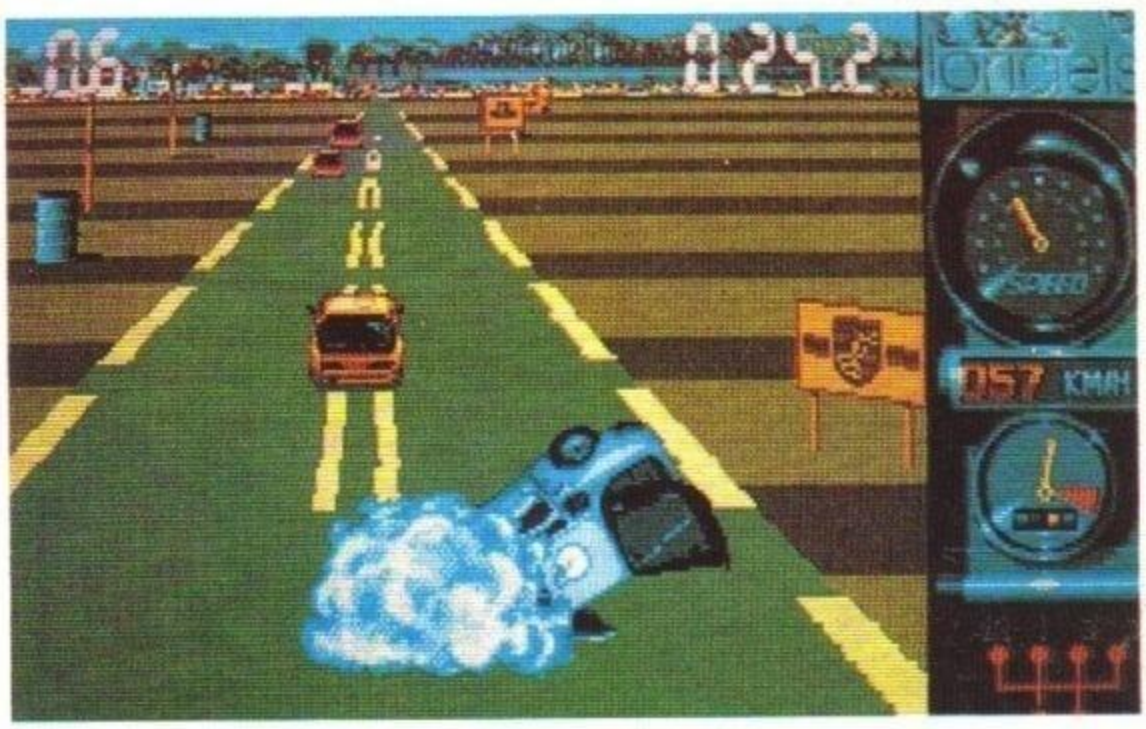
Il giocatore gareggia in quattro gare, ciascuna su un differente circuito. Le corse reali durano due giorni; il primo di prove, il secondo di gara vera e propria. In *Turbo Cup* si deve effettuare un giro di prova del tracciato che determina la posizione sulla griglia di partenza per la corsa di due giri. L'obiettivo è di arrivare primi, quindi è meglio evitare di scontrarsi con le altre vetture o con gli ostacoli ai lati della strada. E' più probabile che siano le auto, piuttosto che gli ostacoli a causare problemi in quanto tendono a zigzagare lungo il circuito proprio al momento sbagliato. Toccare sui fianchi un'altra macchina è disastroso: una rapida reazione solitamente consente di controllare la conseguente sbandata.

Tamponare un'altra macchina significa mettersi in un grosso guaio: l'auto inizia a sbandare prima di rimettersi in carreggiata e si perdono secondi vitali molto difficili da recuperare. E' bello il modo in cui si possono prevenire sorpassi delle altre macchine: basta zigzagare per il tracciato: non sarà sportivo ma funziona!

E' fondamentale prendere bene le curve: prendetele troppo lentamente e perderete del tempo prezioso, prendetele troppo veloci e probabilmente sbanderete, perdendo altro tempo. Per fare un buon tempo ci vuole esercizio e una profonda conoscenza del circuito.

Turbo Cup non offre molti circuiti, ma ha una scelta di parecchie opzioni per il cambio di marcia. Vi piace il cambio automatico, per potervi concentrare sulle accelerazioni, le frenate e le sterzate? Nessun problema. Volete indicare il cambio di marcia premendo il pulsante del Joystick? Ancora nessun problema. Potete persino usare il pulsante di fuoco come frizione e il joystick come se fosse una vera leva di cambio. Tutto ciò mentre ci si concentra ad accelerare, frenare e sterzare, tenendo d'occhio contemporaneamente le altre macchine...Con *Turbo Cup* la Loriciels ha prodotto una grande simulazione di guida. La concorrenza è difficile, i circuiti variano in difficoltà, e le opzioni di cambio di marcia aumentano la longevità del gioco. Sfortunatamente non riescono a compensare il limitato numero di piste o le corse noiosamente corte.

Sul circuito di Paul Ricard a tamponare le altre macchine si ha sempre la peggio.



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	GENNAIO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	FEBBRAIO
IBM PC	L39000d	GENNAIO

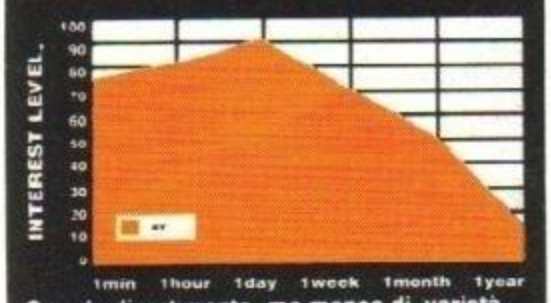
VERSIONE ATARI ST

La prospettiva del gioco è grande, e grandi sono grafica, scorrimento ed effetti sonori. Questo entusiasmante gioco di guida vi terrà impegnati per molto tempo. Peccato che questo potenziale non sia stato sfruttato fino in fondo

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 2
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 8

K-GIOCO 796

CURVA INTERESSE PREVISTO



Grande divertimento, ma manca di varietà.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOMBARD RAC RALLY

Il rally fangoso della MANDARIN

ULTIMAMENTE è come gettare mogliata sulle auto ogni sorta di arma offensiva, ma RAC RALLY è una gara diversa, le auto non hanno armi di nessun tipo. Gli unici accessori disponibili sono fari antinebbia, motori e altri dispositivi che migliorino le prestazioni. Il rally si suddivide in 15 fasi, 3 per ogni giorno. Dopo esservi esercitati con le varie fasi, potete tentare di affrontare il rally completo. Come nella realtà, le varie prove si svolgono in condizioni e fondi stradali sempre diversi: i piloti devono vedersela con la nebbia e col buio, attraversare foreste e superare montagne. In certi punti la visibilità è pessima a causa delle cunette e dei tornanti. E' necessaria una grande prontezza di riflessi per riuscire ad affrontare le brusche curve che appaiono all'improvviso quando arrivate in cima a una collina o correte nella nebbia. Nella fase di addestramento, potete guadagnare denaro rispondendo correttamente ad alcune domande sui rally e vincere premi in denaro piazzandovi nelle varie fasi del rally. I contanti sono poi usati per riparare la macchina o per comprare accessori come fari antinebbia, motori più sofisticati o la trazione integrale.

Si tratta essenzialmente di *Test Drive* con strade ondulate e meno traffico. Pertanto, non è niente male, e riuscire a completare l'intero rally è tutt'altro che facile.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
AMSTRAD	Non previsto	
C64/128	Non comunicato	APRILE
IBM PC	29000d	IMMINENTE

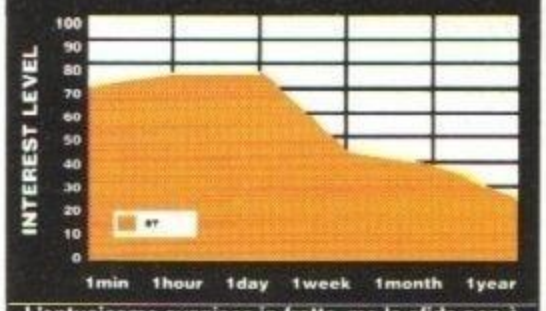
ST – Guardate in che condizioni si è ridotta un'auto fiammante! Il pilota è animato, si muove mentre sterza e cambia le marce: molto carino.

VERSIONE ATARI ST

Buona la grafica, ma l'impressione di movimento data dalla strada avrebbe potuto essere migliore. Il rumore del motore non è molto convincente.

GRAFICA 6 FATTORE QI 4
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 674

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'entusiasmo svanisce in fretta, ma la sfida non è

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS

Allenatevi con la GREMLIN

VERSIONE ATARI ST

La grafica è ok ed il motivetto di sottofondo è allegro. Divertente ma troppo facile per tenervi incollati allo schermo per molto tempo.

GRAFICA 7 FATTORE QI 1
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 674

I GIOCATORI professionisti non sempre conducono l'incantevole vita di cui si legge sui giornali. Mantenersi in forma è un duro lavoro e ci vogliono lunghe sedute di allenamento.

Tre principali attività tengono mister Lineker in forma: esercizi in palestra, controllo della palla e lavoro sul campo. Gli esercizi in palestra sono divisi in quattro discipline: pesi, flessioni, piegamenti e le barre di scimmia. In ciascuna prova Gary lotta contro il tempo e deve completare o un numero di esercizi oppure coprire una distanza pre-determinata. La velocità delle pulsazioni e i livelli di energia sono raffigurati a lato dello schermo e più ci si allena, più i battiti aumentano ed il livello di energia cala. Fermarsi a riposare ridurrà le pulsazioni, mentre bere un sorso da una bottiglia di glucosio aumenterà il livello d'energia.

La seduta del controllo di palla richiede semplicemente che il nostro eroe continui a palleggiare con differenti parti del corpo. Sul campo di calcio è la volta degli esercizi di dribbling: bisogna guidare il pallone attraverso una serie di coni e poi tirare in porta. Infine Gary deve tirare la palla attraverso alcuni pneumatici sospesi. Tutte le prove possono essere praticate individualmente, oppure riunite insieme in un "programma di allenamento su misura". A dispetto del tremendo foglietto d'istruzioni, *Superskill* è molto facile da padroneggiare, una volta appreso ciò che si deve fare... Nonostante *Superskill* sia ben "assemblato" e sia divertente da giocare, non ci metterà molto a sgonfiarsi. Comunque è un passo avanti rispetto a *Gary Lineker's Superstar Soccer*.

Allenarsi sull'ST. Andiamo Gary, piega quei gomiti...

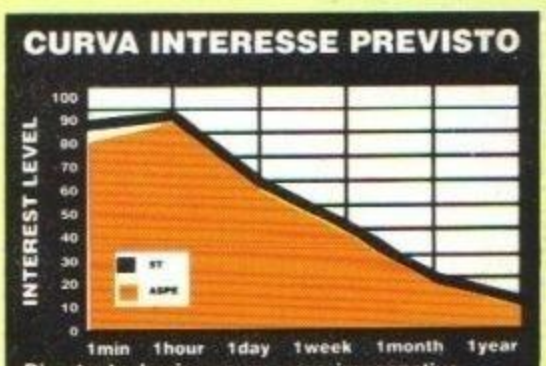
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000 • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

VERSIONE SPECTRUM

Multi-caricamento e leggermente più duro da giocare che sull'ST. C'è però poca roba per tenere alto l'interesse a lungo.

GRAFICA 7 FATTORE QI 1
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 590

CURVA INTERESSE PREVISTO

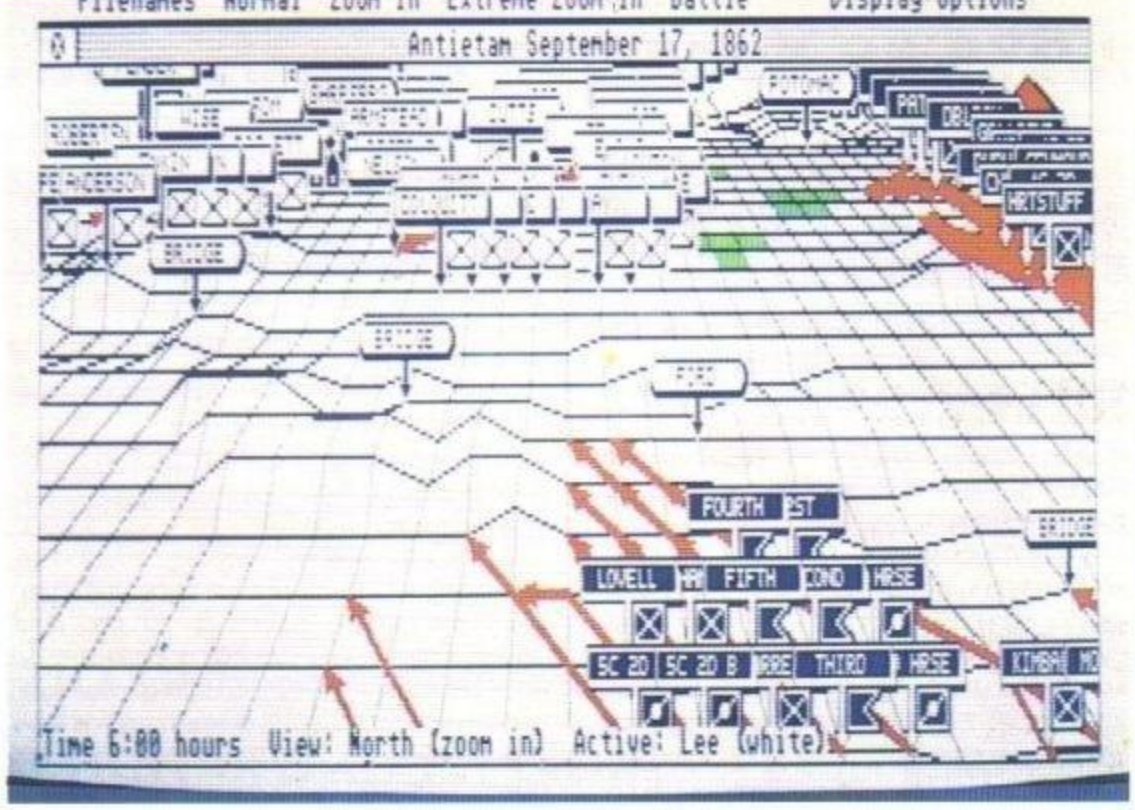


Divertente da giocare ma poco impegnativo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L'esercito unionista si lancia in un attacco allo schieramento confederato del Generale Lee ad Antietam.

UMS

GLI ORIZZONTI SI ALLARGANO...

Nuovi scenari di guerra dalla Rainbird

IN un settore in continua evoluzione come quello del software un anno è proprio tanto. Eppure è quanto è passato dall'uscita di *UMS* e solo adesso sono cominciati a comparire i primi dischetti con i nuovi scenari.

Al momento sono disponibili due diversi dischetti-scenario, i quali vengono caricati nel programma principale per riprodurre battaglie tratte rispettivamente dalla Guerra del Vietnam e dalla Guerra di secessione Americana. Quest'ultima comprende le battaglie di Shiloh, Antietam e Chattanooga. Lo scenario di Chattanooga è diviso in due battaglie, che caricano singolarmente, ognuna relativa a una giornata: Chattanooga 1, la battaglia principale, si riferisce al conflitto del 25 Novembre 1863 (l'Assalto sul Missionary Ridge) mentre Chattanooga 2 tratta degli scontri preliminari del 24 novembre 1863.

Poiché *UMS* comprende anche la battaglia di Gettysburg, il dischetto della Guerra di Secessione non costituirà una sorpresa per chi conosce già il programma originale.

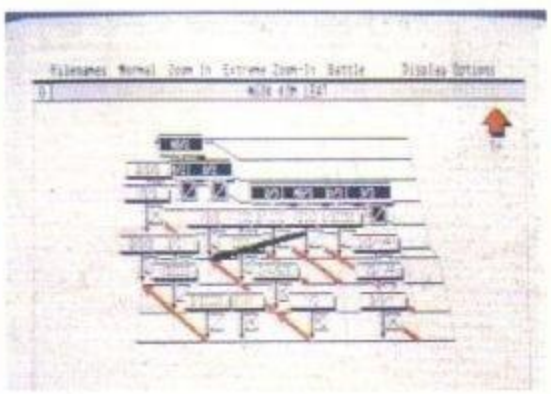
Shiloh fu una grande vittoria per il generale Grant, dopo una serie di sconfitte inflitte all'esercito unionista dai confederati. Antietam fu una violenta battaglia, vinta, dopo un lungo combattimento, dalle truppe unioniste: l'esercito sudista di Lee si batté comunque valorosamente se si tiene conto che era bloccato dietro le linee nemiche, intrappolato da un grande fiume alle spalle, e che le sue forze, oltre che numericamente inferiori al nemico con un rapporto di tre a uno, erano anche sparpagliate su una superficie di oltre 30 chilometri!

La battaglia a Chattanooga si protrasse per tre giorni: la sera del 24 novembre l'esercito unionista occupò il versante orientale del Missionary Ridge e rimandò al giorno successivo la conquista del resto della catena montuosa. A Chattanooga i confederati subirono una grave sconfitta, in seguito alla quale il numero dei loro prigionieri superò quello dei morti dell'Unione di oltre cinque volte.

Il dischetto del Vietnam contiene tre scenari tratti dalle battaglie di Dak To del 1967/68, in cui gli americani combatterono contro le truppe nord-vietnamite, un esercito regolare di soldati in uniforme, dotati di armi automatiche e mortai, e non contadini Viet Cong in pigiama nero dell'immaginazione popolare. Nella battaglia per la collina 823 l'esercito nord vietnamita colpì duramente gli americani con cecchini, mortai e granate. Alla fine gli americani conquistarono la collina, ma subirono gravi perdite. Il secondo scenario del disco è situato a nord della collina 823 sui pendii di Ngoh Kam Leat, dove una piccola unità americana si imbatté in una postazione nemica superfortificata. Molte compagnie vennero in soccorso all'unità accerchiata e riuscirono infine a rinforzarla prima di sera, quando l'esercito vietnamita si dileguò. La collina 875 fu un'altra vittoria sudata degli americani, ai quali vennero inflitte pesanti perdite dai vietnamiti appostati nei loro bunker nascosti, nonostante i continui bombardamenti: a un certo punto gli americani avevano addirittura bombardato alcune loro unità. Gli scenari del Vietnam sono interessanti per la natura altamente tattica delle battaglie e per l'introduzione dei cacciabombardieri F-100 e degli elicotteri da battaglia.

Come nelle battaglie contenute nel programma principale, potete cambiare il terreno e le forze a vostro piacimento. Potete perfino mischiare terreni ed eserciti dei dischetti scenario con quelli degli originali. Come se la sarebbe cavata, ad esempio, Guglielmo il Conquistatore davanti a un pugno di buzzurri armati di fucili automatici sostenuti da obici da 155 mm? Scoprirlo è facile, basta provare.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000 per disco	USCITO
IBM PC	L29000 per disco	USCITO



UMS AMIGA

Amiga UMS – notate come il colore della linea di movimento sia passato dal rosso al nero.

E' diventata realtà la versione Amiga di UMS. Il pacchetto di due dischetti conserva tutte le caratteristiche dell'originale ST: il primo disco contiene il programma principale unitamente agli stessi scenari offerti dalla versione ST (arriveranno altri dischi-scenario per l'Amiga).
Il secondo disco contiene il programma per modificare scenari, eserciti e mappe. Tra le caratteristiche particolari di questa versione vi sono: le possibilità di cambiare prospettiva e di mutare i colori nonché la presenza dei rumori delle battaglie (quest'ultima opzione è riservata però a chi possiede un computer con oltre 512 K di memoria).
L45000, uscito.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TANK ATTACK

La guerra lampo da tavolo della CDS

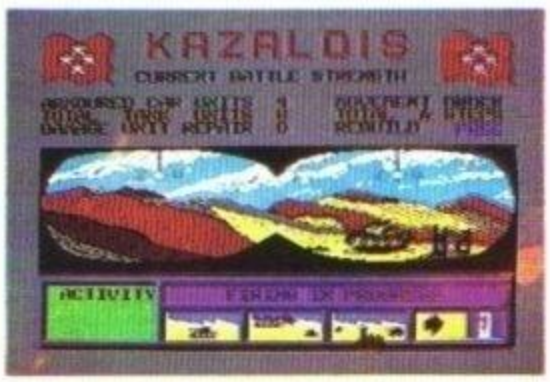
SULLA scia del successo del loro gioco da tavolo moderato dal computer, *Brian Clough's Football Fortunes*, la C.D.S. ha trasferito il concetto nel settore dei giochi da guerra/strategia.

Tank Attack viene fornito con un tavoliere pieghevole con mappa ad esagoni nel perfetto stile dei wargames da tavolo. Sono rappresentati quattro paesi e l'area di gioco include una varietà di terreni con fiumi, laghi, foreste, montagne e città. Due, tre oppure quattro giocatori possono sistemarsi intorno ad un tavolo con un computer e darsi battaglia: il numero dei giocatori non influenza il fondamentale svolgimento del gioco, ma determina un modello delle alleanze tra i paesi sul tavoliere.

Una volta determinata la natura del conflitto, il computer deve essere informato delle varie alleanze, dopodiche i giocatori possono sistemare le loro forze sul tavoliere. Vengono fornite quattro divisioni armate, ciascuna comprendente quattro autoblindo ed otto carri armati, sotto forma di segnalini di plastica.

Delle tacche sul retro di un segnalino indicano la potenza di fuoco di quell'unità: vi sono due livelli per gli autoblindo e tre per i carri armati. L'obiettivo principale è quello di distruggere le basi dei paesi nemici spostando le unità armate a tiro del Quartier Generale nemico e riducendolo in pezzi; ma prima bisogna occupare il territorio nemico e difendere la propria base dagli attacchi degli avversari.

Il computer funge da moderatore del fuoco, decidendo l'esito degli scontri, tenendo sotto controllo lo stato di ciascuna delle forze in guerra e fornendo un bollettino dopo il completamento di ogni round. All'inizio di un turno viene effettuato un lancio dei dadi computerizzato che determinerà quante unità di movimento un giocatore potrà usare. Dopo la fase di movimento il giocatore può scegliere di aprire il fuoco sulle forze del nemico a tiro, "clickando" sulla finestra apposita sullo schermo. Un puntatore permette di inserire nel computer la posizione del bersaglio e la sua distanza dall'unità attaccante, ed entrambi i comandanti devono comunicare la potenza di fuoco e la "blindatura" delle due unità impegnate nel combattimento. Sebbene un autoblindo leggero può eliminare un carro armato le probabilità sono a suo sfavore... Se l'attaccante conferma l'ordine di fuoco, seguirà una breve sequenza animata, nella quale i due sfidanti si scambiano un colpo, prima che il computer informi sul risultato. Talvolta un'unità può essere danneggiata ma in grado di essere riparata oppure ricostruita, nel qual caso il giocatore può metterla nell'apposito deposito ove rimarrà sino a quando il computer ne permetterà il ritorno in gioco. Un'unità viene rimossa dal tavoliere di gioco se è distrutta. *Tank Attack* non sembra avere dei sistemi decisionali intricati da soddisfare un purista dei wargame, sembra far più affidamento sulla fortuna.



C64 – la sequenza animata della battaglia. In basso ci sono le icone di controllo,da sinistra a destra. Movimento, Fuoco sul QG. Fuoco sull'unità nemica. Prossimo turno.

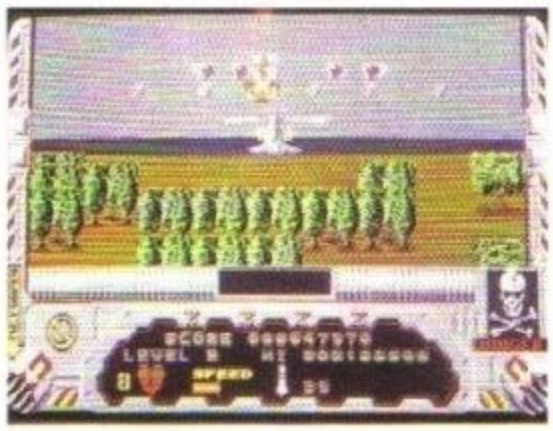
Il tavoliere di Tank Attack , con le unità in posizione...

PIANO DELLE USCITE		
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c •L25000d	IMMINENTE
16-bit Versioni a 16 bit in fase di preparazione		

VERSIONE C64

La grafica e gli effetti sonori sono più adeguati che vistosi ma dopo tutto il gioco si svolge sul tavoliere. Tutte le versioni dovrebbero essere abbastanza identiche, con le versioni a 16 bit un po' più belle graficamente.

GRAFICA 3 **FATTORE QI** 8
AUDIO 3 **FATTORE GIOCO** 8
K-VOTO 743



Livello due. Quei missili in avvicinamento possono crearvi qualche problema, ma non ci vuole molto ad evitarli. Sono più una seccatura che una minaccia e ciò vale anche per il gioco.

HELLFIRE ATTACK

Lingue di fuoco dalla MARTECH

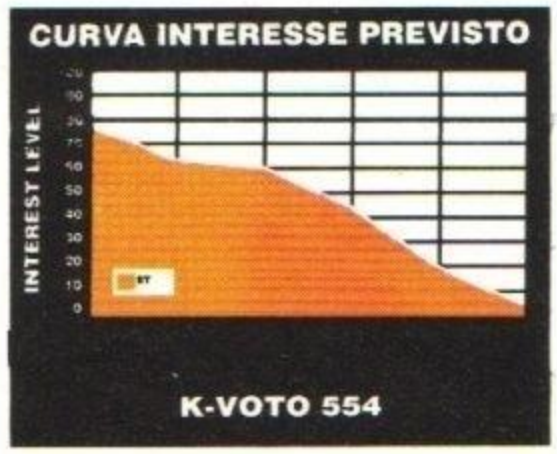
ASSOMIGLIA ad *After Burner* e si gioca come *After Burner*. La maggior differenza è che siete alla guida di un elicottero, invece di un aeroplano. La grafica è deludente in quanto lo scenario scorre a righe, facendo assomigliare il tutto a ritagli di cartone.

L'elicottero può essere abbattuto a colpi di cannone oppure con missili a ricerca termica, ma è dotato di missili.

Il problema è che evitarli è una manovra piuttosto semplice. È un altro gioco che, abbastanza accuratamente, riproduce quanto c'è nelle sale giochi, ma purtroppo non c'è niente da giocare.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L22000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L22000c	IMMINENTE
C64/128	L22000c • L29000d	IMMINENTE

Un gioco che offre l'oppurtunità di divertirsi insieme ad amici. Tornerete di tanto in tanto a



K-VOTO 554

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

SUPPLEMENTO

Okay, siamo all'inizio dell'anno e avete in mano il secondo numero di K. Quindi abbiamo preparato qualcosa di speciale. Il programmatore di POWERDROME ci ha aiutato a preparare un dettagliato manuale di consigli per ottenere il meglio da questa stupenda corsa in 3-D.

Sconcertati da BOMBUZAL? Tony Crowther, disegnatore di molti livelli tortuosi, si è impegnato nel difficile lavoro di disinnescare gli esplosivi con alcuni trucchi offerti da Mark Jordan, l'uomo della Mirrorsoft che ha speso molto del suo tempo con Bombuzal.

Ma non è finita: dopo i consigli dello scorso numero sul gioco del secolo, Elite, abbiamo preparato un listato per ST che vi regala 10000 crediti e alcuni consigli sul seguito del gioco forse più amato dagli italiani, Last Ninja II

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GE

GIOCHI ECONOMICI

MASTERTRONIC
La Mastertronic sta dando l'assalto al mercato dei giochi economici con una buona selezione di piccoli e simpatici prodotti, pubblicati dalle sue diverse marche. La Mad X ha le versioni ad 8 bit di *Rockford* (Spec, C64 e Ams, L.7500), il coin-op dell'Arcadia e il gioco a 16-bit della Melbourne House. *Rockford* è stato adattato da un gioco molto popolare chiamato *Boulder Dash*, che sul C64 era veramente brillante e che arrivò sullo Spectrum circa 2 anni fa. Nel gioco vi muovete sottoterra, alla

ricerca di gemme, cercando di non farvi cadere sulla testa dei grossi massi. Un po' come la vita alla redazione di Kappa, a pensarci. Per l'etichetta Mastertronic sono emerse un numero di cose interessanti. *Get Dexter* (ST; L.29000) era una deliziosa avventura dinamica in 3D della Infogrames, non dissimile da *Fairlight* o Inside *Outing*. Vi muo-vete in una casa maneggiando oggetti per scoprire un oscuro segreto. A me sembra un po' la pubblicità di un cioccolatino. Comunque fu molto popolare ai suoi tempi. Sono usciti anche *Majik* (Spec e C64; L7500c), *Sidewinder* (PC;

VI AUGURIAMO UN..... BUON ANNO ECONOMICO

Dopo aver ricevuto un computer in regalo, arriva il momento di comprare o farsi regalare (ancora!?, n.d.r.) dei programmi che ci girino sopra. La scelta è sempre azzardata. "Che cosa cercheranno di rifilarmi questa volta?", ci si chiede. Questa volta, però, è più facile portarsi a casa qualche gioco economico di quanto sia stato lo scorso anno, grazie a nuove strategie commerciali da parte delle software house che hanno portato all'uscita di una valanga di compilation che comprendono giochi d'alta classifica e alla pubblicazione di un numero sempre più crescente di giochi economici a 16 bit. Un nostro redattore, un ben noto giornalista investigativo, cerca per voi i veri affari di quest'anno e ci dà la sua spassionata opinione....

È stata l'industria del software video, cioè delle videocassette, a dare il la alla rivoluzione video. L'idea dei cosiddetti titoli budget o economici è venuta ad alcuni furbi dirigenti di società video ed il sistema ha funzionato talmente bene che è stato subito recepito anche dagli editori di videogiochi. Faccio un esempio per spiegarmi meglio: quando un film esce dal circuito cinematografico viene pubblicato, dopo qualche mese, su videocassetta al prezzo di 70-90.000 lire; dopo un certo periodo, il titolo perderà l'aspetto di novità, il valore scenderà ulteriormente, e verrà venduto a prezzo "scontato". In questo modo voi fate un affare e le case di software video anche, utilizzando questi introiti per pubblicare altri titoli.

Ora questo può sembrare irrilevante per voi che vi interessate di computer giochi, ma in realtà si sta verificando lo stesso anche nel settore del software gioco, cosicché i mega-giochi dell'anno scorso sono diventati i giochi economici di quest'anno. Ed ecco che vi trovate davanti a possibili grossi affari. Un'altra caratteristica rilevante di questo periodo è anche il numero di giochi economici per 16 bit di elevata qualità che cominciano ad apparire sugli scaffali dei negozi. I giovani programmatori hanno imparato ad addomesticare i microprocessori dei 16 bit e stanno rapidamente tirando fuori moltissimi spara-e-fuggi da soddisfare qualsiasi utente medio di computer.

Questa tendenza è decisamente positiva, soprattutto questa moda del "reprint". Infatti, il giocatore può trovare software di prima qualità ad un prezzo veramente conveniente, e questa è un'ottima notizia, per coloro che hanno appena comprato un Amstrad o un Commodore C64 e che non si sono mai interessati prima di giochi. É una buona notizia anche per i "collezionisti" di giochi che non li hanno già RUBATI copiandoli. Potranno così acquistare copie "legittime" dei titoli mancanti per completare la propria collezione. E gli squattrinati che non hanno le finanze per permettersi di acquistare tutti i giochi che escono, potranno comprarsi quelli che si erano persi.

Diamo quindi uno sguardo ai titoli belli e brutti che potrete acquistare: ecco a voi tutte le compilation e tutti i giochi economici che potreste desiderare.

ELITE

FRANK BRUNO'S BIG BOX
(Spec, C64 e Ams; L18000c, C64 disco L25000)

FISTS AND THROTTLES
(Spec, C64 e Ams; L25000c, L25000)

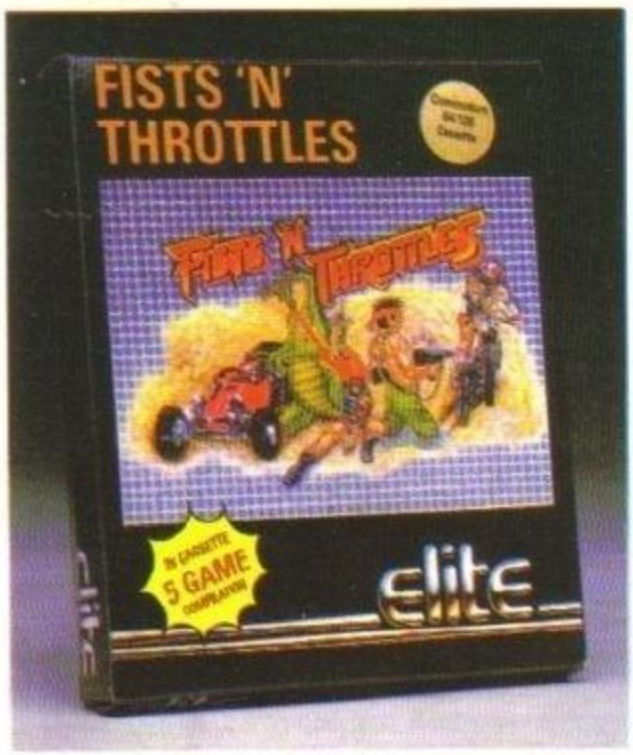
La società leader nel settore delle compilation è sicuramente l'ELITE. Ci sembra che sia stata la prima casa a pubblicare una compilation di classe. Lasciate in giro qualcosa e ve la sbattono su cassetta insieme

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ad altri titoli. Pubblicano veramente di tutto: basta che non sia inchiodato ad un tavolo.

Prendete ad esempio ***Frank Bruno's Big Box***. Non vi sembrano titoli familiari? *Batty, Battleships, Scooby Doo* e *1942* erano già inseriti su una delle compilation Hit Pak (Chi noi? Già apparsi su un Hit Pak? Naahh!). I giochi di ***Frank Bruno's Big Box*** sono *Frank's Bruno Boxing, Commando, Scooby Doo, Ghosts'N'Goblins, Batty, 1942, Airwolf, Bomb Jack, Saboteur* e *Battleships*. Ovverosia dieci ex-giochi a prezzo pieno prezzo per sole 18000 lire. I giochi non si sono sciupati col tempo. Prendiamo ad esempio *Batty* che sullo Spectrum è una delle migliori copie di *Arkanoid* mai fatte. Di *Battleships* avrete forse letto la recensione su qualche giornale inglese (sap-piamo che li leggete, n.d.r.) qualche mese, quando si pensava che dovesse essere pubblicato, cosa che invece non avvenne.L'Elite disse che il programma non era della qualità che loro si aspettavano. E allora come la mettiamo con le riviste che ne hanno fatto una recensione e gli hanno dato anche pieni voti? E' una riedizione della battaglia navale che si gioca solitamente a scuola con carta e penna. (A proposito, se per caso vi capita di trovare la versione Amiga di questo gioco, dategli un'occhiata perché è la migliore di tutti!).*1942, Bomb Jack, Ghosts'N'Goblins* e *Commando* - sono degli ottimi esempi dell'abilità dell'Elite di individuare all'istante una buona licenza coin-op. Sono tutti e quattro niente male, sebbene io



raccomandi particolarmente *Bomb Jack* sullo Spectrum e *Ghosths'N'Goblins* sul C64. Questi sono due tra i miei preferiti che ri-giocherei volentieri anche adesso.

Fists and Throttles è una compilation veramente di alto livello, contenente *Ikari Warrior, Thundercats, Buggy Boy, Dragon's Lair* ed *Enduro Racer*. Ritroviamo qui quattro conversioni di coin-op, uno dei quali è la riedizione di un ex-gioco Activision, che avrebbero potuto meritarsi un K voto superiore al 900 nella versione per Zx se Kap ja fosse esistito a quei tempi (esisteva qualcos'altro in realtà e potete andarvi a vedere che voto gli avevamo dato, n.d.r.). Anche *Thundercats* era un superbo gioco d'azione prodotto dai programmatori Roy e Greg della Gargoyle Games per l'Elite, programmatori famosi per la qualità della grafica e dell'azione dei loro giochi. *Buggy Boy* era invece uno dei più originali giochi di guida e diversamente dal solito non c'è molto differenza tra le varie versioni, anche se a mio avviso la versione per il C64

US GOLD

è migliore delle altre per un pelo.

GIANTS
(Spec, C64 e Ams; L29000 e L39000)

HISTORY IN THE MAKING
(Spec, C64 e Ams; L49000d indicativo)

AMIGA GOLD HITS
(Solo Amiga; L25000d)

Diciamolo pure, se c'è qualcuno che ha una buona quantità di titoli da mettere in una compilation questa è la US Gold. Ha in "magazzino" una serie di numeri uno natalizi e ***Giants*** ne è piena. ***Giants*** contiene coin-op come *Gauntlet, Rolling Thunder,720, OutRun* e, unica mosca bianca, *California Games*, uno dei peggiori giochi di tutti i tempi su alcuni formati e niente di eccezionale su altri. Ma gli altri eccezionali programmi compensano ampiamente la presenza di un gioco *California Games*. *Gauntlet* deve essere uno tra i più amati arcade di tutti i tempi, sia nelle sale giochi che sul piccolo schermo. La versione su computer ha stracciato tutti i record di vendita, generando la classica proliferazione di cloni, certamente l'onore più alto per un computer gioco (l'imitazione è la forma più sincera, anche se non gradita, di ammirazione). *720* e *Rolling Thunder* hanno avuto i loro momenti di gloria e per alcuni, abbastanza stranamente, le versioni su Spectrum sono le migliori. In ogni caso, il titolo più "caldo" di tutti i tempi nel mercato del software è *OutRun*. Anche se la US Gold sta cercando di ripetere il successo di *OutRun* con *Thunder Blade*, sempre della Sega (e potrebbe anche riuscirci, perché no?), niente potrebbe ricreare l'entusiasmo della febbre di *OutRun* dell'anno scorso. CHIUNQUE voleva il gioco e la maggior parte lo ha acquistato. Ho il presentimento che lo rivedremo ancora in circolazione. La US Gold ha speso troppi soldi per farlo morire così. Credo che prima che finisca nel dimenticatoio vedremo apparire una edizione economica.

History in the Making è la compilation più straordinaria: ci sono ben 15 giochi. È pubblicizzata come una compilation storica della US Gold - ma questa è solo una scusa per ributtare sul mercato quasi tutti i suoi titoli di successo - cercando così di convincere tutti i possessori di un computer a tirar fuori soldi per comprarla. Contiene dei titoli impressionanti: *Leaderbord, Express Raider, Impossible Mission, Super Cycle, Gauntlet, Beach Head, Beach Head II, Infiltrator, Kung Fu Master, Spy Hunter, Road Runner, Bruce Lee, Goonies, World Games* e *Raid*. Alcuni titoli scricchiolano un attimino alla luce delle sofisticate tecniche dei nostri giorni, ma la maggior parte risulta ancora giocabile. Ci sono delle vere pietre miliari; *Impossible Mission* resta uno dei miei preferiti di tutti i tempi, lo stesso dicasi per *Leaderboard* e per la coppia di *Beach Head*. Ma ci sono anche delle sorprese inaspettate, come *Spy Hunter*, uno dei primi spara-e-fuggi a scorrimento verticale, basato sull'omonimo coin-op. Sebbene sia un pochino arretrato tecnicamente, *Spy Hunter* è abbastanza divertente da giocare.

Il classico fanatico dell'Amiga può fare cose ben peggiori che dare un'occhiata ad ***Amiga Gold Hits***. *Bionic Commandos, Rolling Thunder, Jinks* e *Leaderboard*... Di nuovo! L'inclusione di *Rolling Thunder*, uno dei miei arcade preferiti nella versione da bar, è la ragione per cui ci spenderei dei soldi miei; e la conversione Amiga è una delle più accurate,

GE... L.19900) e una novità prodotta in casa ed intitolata *Star Farce* (Spectrum; L7500c) descritto da Andy Wright come "uno spara-e-fuggi economico per Natale e periodi collegati", ma d'altronde non poteva dire altrimenti dato che l'ha fatto lui. In ogni caso le cose migliori della Mastertronic sono su etichetta Ricochet. *Little Computer People* (Amiga; L25000d) era in origine un titolo Activision, in cui si faceva credere che all'interno del proprio computer c'era una micro persona da nutrire e far divertire per mantenerla in vita. Molto strano, ma anche molto divertente. *Jet Set Willy* (Spec, C64 e Ams; L7500c) deve esse-re il gioco più longevo nella storia del computer. E' stato il se-condo gioco che ho acquistato nel-la mia vita e deve essere quello che ho giocato di più in tutti questi anni, se prendo tutte le partite che ci ho fatto e le metto una dietro l'altra. *Rock'N'Bolt* e

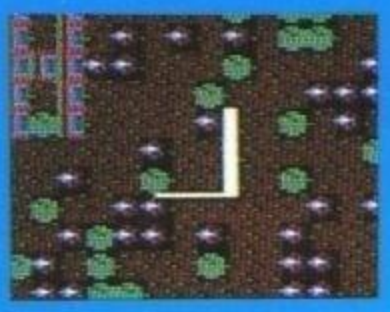
X15 Alpha Mission (entrambi per C64; L.5000c) sono un paio di ex-giochi Activision usciti un paio di anni fa, quando era ancora l'epoca d'oro dell'Activision. Vi ricordate *Gho-stbuster* e *Web Dimension?* E *Mindshadow?* (Spec, C64 e Ams; L5000c) Era lo stato dell'arte dei giochi adventure - al tempo, voglio dire. Infine abbiamo *Knightmare* (Spec, C64 e Ams; L5000c), un gioco uscito nell'87 e basato su un gioco televisivo inglese (di cui abbiamo parlato lo scorso numero, n.d.r.).

ZEPPELIN
Ultima arrivata (cronologicame-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GE nte) sul mercato dei giochi economici, e conosciuta dagli amici come Dirigiblesoft, ma traboccante di nuovi



prodotti. Hanno *Las Vegas Casino* (Spec, C64 e Ams; L.7500), che contiene Baccarat, Craps, Roulette e Blackjack. *Jocky Wilson's Dart Challenge* (Spec, C64 e Ams; L7500) offre due tipi di gare di freccette e una sfida con un avversario umano. Sfortunatamente le lattine di birra non sono incluse nel gioco, quindi dovrete procurarvele da soli. Gli altri prodotti da 7500 lire sono *Rally Simulator* (Spec, C64 e Ams), *Para Assault Course* (Spec, C64 e Ams) e *Zybex* (Spec). A 5000 lire solo su C64 hanno *Terrafighter* e *Maser Blaster* più *Battle Tank Simulator* su Spectrum e Amstrad. L'altro titolo che resiste ad un sommario scrutinio, se non altro per il nome, è *Bionic Ninja* (Spec, C64 e Ams; L5000). Wow!.

RACK-IT

L'etichetta Rack-It della Hewson ha messo a segno alcuni buoni colpi ri-editando il vecchio catalogo FTL. C'è lo spara-e-fuggi a scorrimento *Light Force*, l'avventura dinamica acquatica *Hydrofoot*, più l'originalissimo spara-e-fuggi *Shockway Rider*. Tutti questi titoli sono disponibili per Spectrum, C64 e Amstrad e dovrebbero costare L. 7500. *Lightforce* è stato una celebrità dello Spectrum perché è stato uno dei primi giochi ad impiegare sprite e sfondi multicolore. (OK anche *Dark Sceptre* li aveva, ed anche molto grandi, ma siete mai riusciti a stare svegli abba-stanza a lungo da vederli?) *Hydrofoot* è stato uno dei mi-gliori giochi creati da Roy e Greg. È un arcade adventure isometrico con

anche se talvolta è un po' lenta. Non c'è realmente lo spazio per esaminare tutte le compilation US GOLD, ce ne sono a centinaia, quindi leggete la lista di titoli in coda all'articolo..

OCEAN IMAGINE

THE IN CROWD
(Spec, C64 e Ams; L25000c L39000d indicativo)

5 STAR

(Solo ST; L39000d indicativo)

TAITO COIN-OP HITS
(Spec, C64, Ams; L18000c e L25000d)

Due compilation della Ocean e una dell'Imagine, una volta fiera casa di software ed ora semplicemente un nome. Una delle più toste compilation attuali è ***The in Crowd***, che a parte il fatto di essere il titolo di un'eccellente canzone di Brian Ferry è anche l'ammiraglia delle compilation Ocean di quest'anno. Per prima cosa c'è *Barbarian* (la versione con Maria Whittaker in copertina), seguono poi *Crazy Cars, Karnov, Gryzor, Predator, Combat School, Target Renegade* e *Platoon*. Roba che l'anno scorso costava tra le 150 e le 200 mila lire e oggi viene via a L.25000. Il mio preferito è *Target Renegade*, il miglior picchia-duro a cui io abbia mai giocato e il solo che mi abbia tenuto sveglio per un intera notte per cercare di batterlo (sul C64). *Platoon* invece l'ho trovato un po' deludente, ma credo che sia difficile produrre un gioco di guerra che non esalti la guerra.

5 Star è una compilation già apparsa per le altre versioni, ma solo ora ci sono abbastanza giochi "vecchi" per ST, cioè dell'anno scorso, da poterli raggruppare. Barbarian (mi ripeto: la versione della Palace, con la bella Maria in copertina), *Crazy Cars, Enduro Racer, WizBall* e *Rampage*. Sono anche questi titoli "caldi" e, stranamente, solo uno è un gioco Ocean. Gli altri sono, in ordine, della Palace, della Titus e della Activision (un paio). Vedete, sembra che ci sia una nuova regola nel gioco delle compilation ed è questa: non devono essere per forza dei vostri giochi: tutto fa brodo, basta che abbiano venduto abbastanza bene.

Molti pensano che *Barbarian* abbia venduto molte, anzi moltissime copie, per la ragazza sulla copertina della confezione. La critica ebbe delle riserve, ma il gioco scalò le classifiche di vendita e tutte le riviste pubblicarono consigli e trucchi per parecchi mesi. Degli altri giochi di ***5 Star***, l'unico che mi lascia dubbioso è *Rampage*. Non so: alcune persone erano entusiaste di questo gioco, ma non posso dire altrettanto. Secondo me il migliore rimane *Enduro Racer*, ma a me piacciono i giochi di guida quindi era inevitabile che fosse il mio preferito.

Anche la Taito ha il suo buon numero di conversioni da coin-op e per provarlo la Imagine ne ha messo un bel po' su una cassetta: *Rastan, Slap Fight, Renegade, Arkanoid, Flying Shark, Arkanoid II-Revenge of Doh, Bubble Bobble* e *Legend of Kage*. Questa compilation si piazza al secondo posto nella classifica dei migliori acquisti, per essere una raccolta di ex numero uno delle classifiche, nessuno dei quali è realmente invecchiato: sono più giocabili di molti titoli attualmente in commercio. Non c'è neanche molta differenza tra le diverse versioni; la versione per Spectrum è veloce e giocabile quanto quelle più colorate per Commodore e Amstrad. *Bubble Bobble* è un gioco bellissimo, è stato un enorme successo nelle sale giochi, e rispetto a tutti gli altri "successi" riproposti è sicuramente il più irresistibile da giocare. .

BEAU JOLLY

SUPREME CHALLENGE
(Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)

COMPUTER HITS
(Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d. Annunciate le versioni per ST e Amiga.

TPrendendo spunto dal mercato discografico, la Beau Jolly è riuscita a mungere la grande mucca del software, nonostante non abbia mai realizzato alcun gioco. Il suo lavoro consiste nel convincere le case di software a dargli dei giochi per produrre compilation a proprio nome. E così Supreme Challange contiene Elite, Tetris, Starglider, Sentinel e Ace 2, un'ottima selezione. Se questa non è la compilation con i migliori giochi, allora io sono un pinguino. Già le sole versioni a 8-bit di Elite e Starglider sarebbero un gran colpo, se ci aggiungiamo poi quell'irresistibile gioco che è Tetris, quell'incredibile simulazione di combattimento aereo che è ACE2 e quel rompicapo che è Sentinel abbiamo il campione del mondo delle compilation. Chiunque non è d'accordo con me deve essere morto dal joystick in su. Se non acquistate giochi ad 8 bit in questo periodo, acquistate almeno questa compilation. Sentinel è abbastanza strano, ma è senz'altro il gioco più originale dello scorso anno. Con la sua particolare prospettiva tridimensionale e quei paesaggi surreali, è il miglior gioco della compilation (Hey! Questo significa che è il miglior gioco della miglior compilation! Oh.)

Ed ora, dopo questa pesante affermazione, veniamo a Computer Hits...Mmm, OK, non è che ci siano molti gran giochi in questa compilation, ma in compenso ce ne sono tanti. Ci sono Enlightenment: Druid II, Ninja Hamster, Tarzan, Mega Apocalypse e

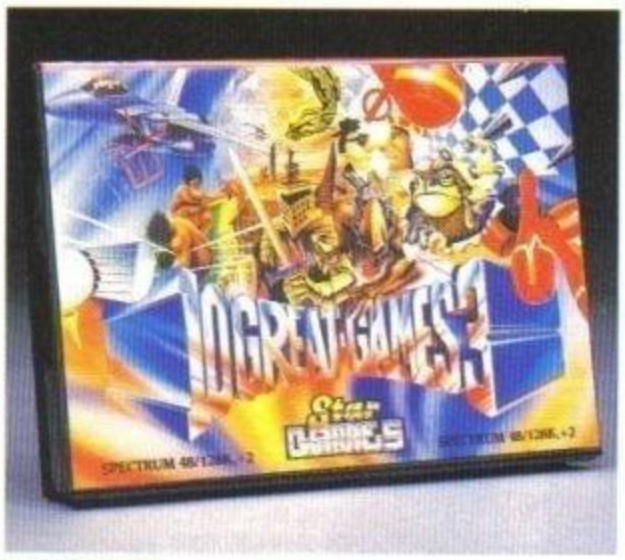
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Master of Nile, per tutti i formati. Sulla versione per C64 c'è anche *Traz, Samurai Warrior, Morpheus, Frightmare e Magnetron*. Sulla versione per Spectrum ci sono Frightmare e Traz, sulle versioni per Amstrad *Boggit, Activator* e *Endurance*, ed entrambi le versioni per Spectrum e Amstrad hanno in aggiunta *Dark Sceptre* e *Catch 23*. Come ho già detto non sono poi così eccezionali. D'altronde, in confronto a *Supreme Challenge* impallidiscono.

GREMLIN GRAPHICS

10 GREAT GAMES
(Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)



SPACE ACE
(Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)

FLIGHT ACE
(Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)

Grandi giochi, grandi compilation: è la vecchia e gustosa Gremlin che non delude mai. La casa di Sheffield sta rieditando tutti i giochi da lei realizzati su tre mega-compilation.

10 Great Games contiene *Leaderboard, 10th Frame, Last Mission, Rana Rama, Fire Lord* e *Fighter Pilot* per tutti i formati. Sulle versioni per Spectrum ed Amstrad ci sono *Rocca, Impossaball, City Slicker* e *Dragontorc*, e sulla versione per C64 c'è *Rebounder, Iridis Alpha, Eagles* e *Alley Kat*. Qualcosa per tutti, penso siate d'accordo. Devo dichiarare un debole per *Leaderboard* e *Iridis Alpha* di Jeff Minter su C64, e *Impossaball* sullo Spectrum. Grazie a loro, vale la pena dare un'occhiata a ***10 Great Games***.

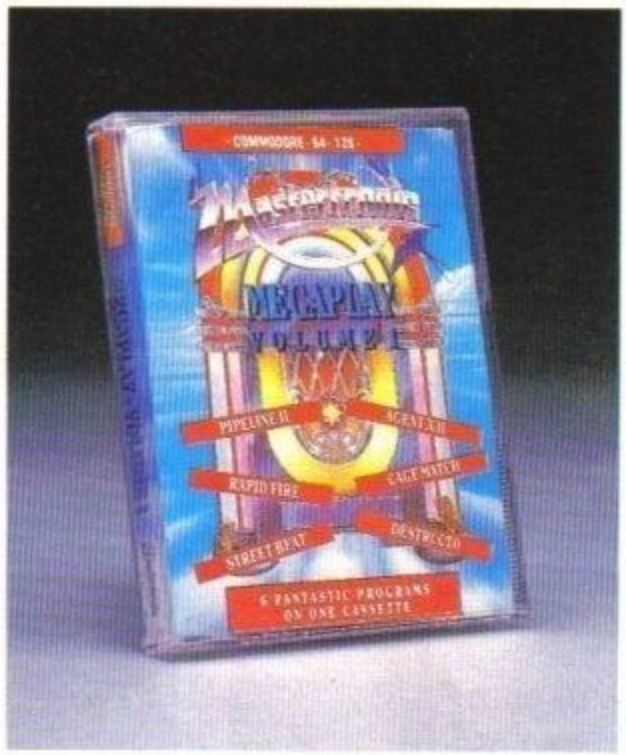
Space Ace è una raccolta di giochi vagamente di fantascienza come *Cybernoid, Northstar, Zynaps, Trantor, Exelon, Venom Strikes Back* e *Xevious*. *Trantor* è abbastanza carino e non del tutto soppiantato dall'ultimo lavoro della Probe, *Savage*. Ve ne accorgerete! Veloce e furioso: vale la pena dargli un'occhiata. *Cybernoid, Zynaps* ed *Exolon* sono preceduti dalla loro reputazione e garantiscono delle buone vendite per *Space Ace*.

Flight Ace è invece, come vi aspetterete dal titolo, una raccolta di simulatori di volo: *ACE, Spitfire 40, Air Traffic Control, Tomahawk, Strike Force Harrier* e *ATF*. Beh, *ATF* fu un gioco incredibile e raccolse ovunque moltissimi consensi. E' un misto tra un simulatore di volo ed un gioco d'azione - con un grafica coinvolgente e un'azione di gioco entusiasmante. Potete sorvolare la superficie a volo radente, un modo molto utile per evitare di essere intercettati dai radar nemici, come insegnano i missili Cruise. *Spitfire 40* è stato premiato, se non ricordo male, per la sua grafica d'effetto, specialmente sul C64. Dopo qualche partita con questa compilation viene quasi voglia di arruolarsi nell'aereonautica..

MASTERTRONIC

MEGAPLAY
(Spec, C64 e Ams; L18000c)

Senza sorprendere nessuno, i giochi della compilation della Mastertronic, leader nel campo dei giochi economici (è forse un gioco di parole?, n.d.r.) sono già usciti in versione budget ovvero economica. I titoli della



versione per C64 sono *Pipeline II, Agent X II, RapidFire, Cage Match, Street Beat* (che prima si chiamava *Ghetto Blaster*) e *Destructo*. Di questi giochi abbiamo reminiscenza piuttosto vaghe, il che ci spinge a pensare che non siano tra i migliori. Sulle versioni per Spectrum e Amstrad ci sono *Agent X II, Destructo, Zub, Rasterscan, Curse of Sherwood* e *180*. Una selezione non troppo riuscita, con l'impressionante *Zub*, programmato in modo stupefacente,a fare la parte del leone.

MIRRORSOFT

TRIAD
(ST, Amiga; L59000d)

Un vero trio di successoni. Se non li avete acquistati quando sono usciti per la prima volta, dovete assolutamente farlo ora. *Starglider* è stato per un bel po' IL gioco per Amiga e ST per eccellenza, e se non lo avete mai sentito nominare significa che negli ultimi 18 mesi tenevate la testa infilata in un secchio di sabbia. *Defender of the Crown* della Cinemaware, che fece rizzare i capelli a TUTTI coloro che avevano un Amiga. Ciò fu dovuto soprattutto alla grafica superba, non tanto al gioco in sé stesso che, a mio avviso, è un po' semplice. *Barbarian* della Psygnosis era uno strano picchiaduro: anch'esso fu lodato per la presentazione grafica, ma mi è sempre sembrato un po' ripetitivo. Detto ciò, cercherò di essere ripetitivo

GE... moltissime qualità, tali da raccomandarlo - la grafica e l'animazione sono spassose, ma non solo: ci sono anche degli incredibili enigmi. Da non perdere.

CODEMASTERS
Non è mai senza almeno dieci nuovi titoli alla settimana. Quei Cari Ragazzi, alias Codemasters, hanno anche un bel po' di bella roba. *International Rugby Simulator* (Spec, C64, Ams; L5000; ST; L25000d) tanto per cominciare, con dell'ottima grafica su ST; *Pro Ski Simulator* (solo Amiga; LL25000d) finalmente su 16-bit; *BMX FreeStyle* (Spec e Ams; L5000c), una specie di *ATV Simulator*, ma con più cose da fare; *Ninja Massacre* (Spec, C64 e Ams; L5000c) definito il definitivo clone di *Gauntlet*, e il rinominato da poco *SAS Combat Simulator* (Spec e Ams; L5000c); un picchiaduro con yeti chiamato *Bigfoot* (Spec e Ams; L5000c); *Skateboard Simulator* (Spec e Ams; L5000c), ovvio, come non pensarci, e *Deathstal-ker* (Spec e Ams L5000 c) una piccola super avventura dinamica.

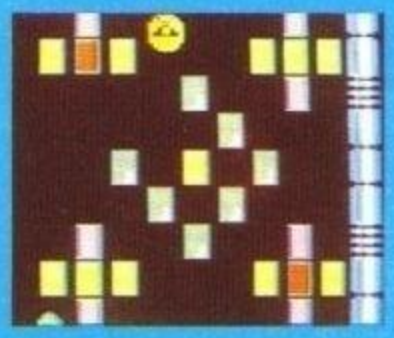
KIXX
Un trio composto da due ex-titoli Gremlin e uno US GOLD - *Footballer Of The Year* (Spec, C64 e Ams; L7500c), *Krakout* (Spec, C64 e Ams; L7500c), *Way of*

the Tiger (Spec, C64, Ams, MSX e C16; L7500c) ed infine il significativo *Leaderboard* (Spec, C64 e Ams; L7500c)!. Considerato che potete trovare *Leaderboard* su un discreto numero di compilation, controllatele e vedete se è accoppiato a qualcosa che vi piace. É IL gioco di golf e se non

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GE... l'avete vi suggerisco di correre in un negozio ed acquistarlo oggi stesso. *Way of Tiger* non è male e secondo me è uno dei più interessanti giochi di



arti marziali degli ultimi due anni. Diciamocelo, ce ne sono stati di bufale in questo genere di giochi.

SILVERBIRD

La Telecomsoft possiede anch'essa un discreto numero di giochi da strozzare un bisonte, non che io abbia verificato di persona, si capisce. Il primo è *International Speedway* (Spec, C64 e Ams; L5000c). É un supergioco di guida che vi permette di giocare con delle motociclette da speedway senza rischiare di rompervi il collo o di ricoprirvi dalla testa ai piedi di fango. Correte contro altri quattro avversari, iniziando con competizioni locali e arrivando sino ai livelli internazionali. *Motocross Mania* (solo C64; L5000) è una gara multiload che non solo presenta numerosi ostacoli da superare, ma consente anche di scegliere moto sempre migliori. *Scuba Kidz* (Spec, C64, Amse MSX; L5000c), oltre ad essere il novecentomillesimo titolo Telecomsoft che finisce con una Z è un gioco di ambientazione subacquea. Dovete attraversare 8 pericolose caverne sottomarine, facendo attenzione agli squali. Ma il titolo più divertente deve essere *Billboard* (Spec, C64 e Ams; L5000c). La grande tradizione Silverbird nei giochi-enigma (Cosa?, n.d.r.) vi mette su una scala di un cartellone pubblicitario a mettere insieme immagini scomposte da 4 fino a 64 pezzi, a seconda del livello

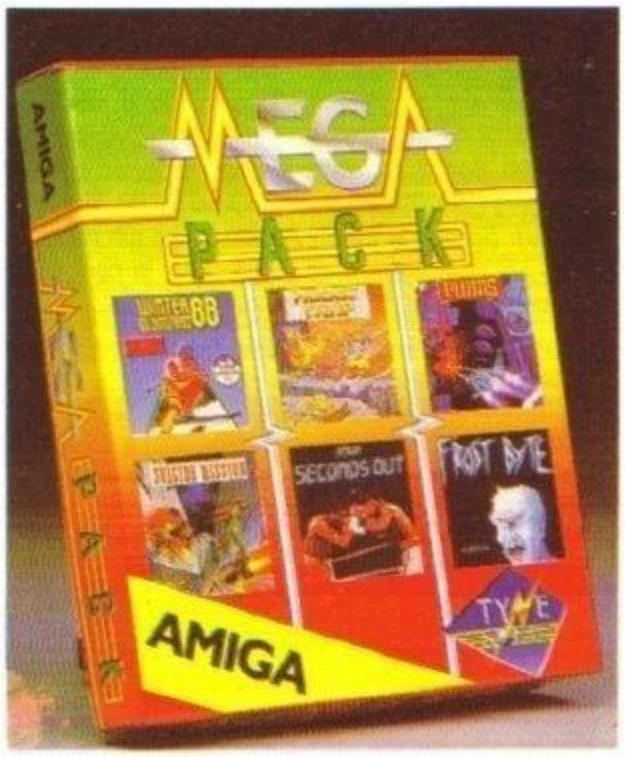
A voi il compito di riordinarli. Brillante.

anch'io: ***Triad*** ha dei giochi presentati egregiamente. Se vi piacciono i giochi di strategia, vi consiglio di provarli prima di comprarla. Sono molto belli da vedere sul video ed i vostri amici che posseggono un 8 bit ne resteranno favorevolmente colpiti.

TYNESOFT

MEGAPACK
(ST e Amiga; L49000d)

Un'altra delle poche compilation 16 bit che merita di essere vista è questa della Tynesoft, con *Winter Olympiad, Mousetrap, Plutos, Seconds Out, Frost Byte* e *Suicide Mission*, un gioco mai pubblicato. Sulla versione ST il gioco inedito è intitolato *Blood Fever*. *Winter Olympiad* non fu considerato al tempo un gran gioco, ma la sua grafica non e poi così male. Anche se non ha nulla di diverso dai soliti giochi sportivi, piacerà comunque agli appassionati del genere..



TUTTE LE COMPILATION IN UN COLPO SOLO

MASTERTRONIC

● **MEGAPLAY** (Spec, CBM, Ams; L18000c)
PIPELINE II, AGENT X II, RAPID FIRE, CAGE MATCH, STREET BEAT, DESTRUCTO

(Per Spectrum e Amstrad:)
AGENT X II, DESTRUCTO, ZUB, RASTERSCAN, CURSE OF SHERWOOD, e 180.)

US GOLD

● **GIANTS**
(Spec, CBM, Ams; L29000c, L39000d)
GAUNTLET, ROLLING THUNDER, CALIFORNIA GAMES, 720, OUTRUN

● **HISTORY IN THE MAKING**
(CBM, Spec, Ams; L49000d)
LEADERBOARD, EXPRESS RAIDER, IMPOSSIBLE MISSION, SUPER CYCLE, GAUNTLET, BEACH HEAD, BEACH HEAD II, INFILTRATOR, KUNG FU MASTERS, SPY HUNTER, ROAD RUNNER, BRUCE LEE, GOONIES, WORLD GAMES, RAID

● **AMIGA GOLD HITS** (solo Amiga; L25000d)
BIONIC COMMANDOS, ROLLING THUNDER, JINKS, LEADERBOARD

● **SPORTSWORLD 88** (solo C64; L18000c e L25000d)
CHAMPIONSHIP WRESTLING, 10th FRAME, HARDBALL, LEADERBOARD, 4th & INCHES, SNOOKER and POOL, GO FOR GOLD, WATERPOLO

● **COMMAND PERFORMANCE**
(Spec, C64 e Ams; L25000c e L25000d)
MERCENARY, HARDBALL, ARMAGEDON MAN, LEVIATHAN, BOBSLEIGH, SHACKLED, TRANTOR, CHOLO, XENO, 10th FRAME

● **TASTE OF AMERICA** (solo C64; L18000c)
SIDE ARMS, SOLOMON'S KEY, WORLD CLASS LEADERBOARD, SUPER CYCLE

● **GO CRAZY** (Spec, C64 e Ams; L18000c è L25000d)
SHACKLED, BAD CAT, JINKS, SIDEARMS, DESOLATOR, BEDLAM
(la versione per Spectrum : MISSION ELEVATOR, THUNDERCEPTOR, FAST'N'FURIOUS, DESOLATOR, SIDEARMS e SHACKLED)

● **EPYX ON PC II** (solo **PC**, L29000d. versione 3.5" L29000d)
WORLD GAMES, IMPOSSIBLE MISSION II, STREET SPORTS BASKETBALL

ACTIVE DISTRIBUTION

● **EAS COMPILATION** (solo Amiga; 2 dischi L25000d)
MOTORCYCLE RACING, BREAKOUT CLONE, CAR RACING GAME

MIRRORSOFT

● **TRIAD** (ST, Amiga; L59000d)
STARGLIDER, DEFENDER OF THE CROWN, BARBARIAN (US)

GREMLIN GRAPHICS

● **10 GREAT GAMES** (Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)
LEADERBOARD, 10th FRAME, LAST MISSION, RANA RAMA, FIRELORD (per tutti i formati); ROCCA, IMPOSSABALL, CITY SLICKER, DRAGONTORC (per Spectrum e Amstrad); REBOUNDER, IRIDIS ALPHA, EAGLES , ALLEY KAT (per C64)

● **SPACE ACE** (Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)
CYBERNOID, NORTHSTAR, ZYNAPS, TRANTOR, EXOLON, VENOM STRIKES BACK, XEVIOUS

● **FLIGHT ACE** (Spec, C64 e Ams; L18000c e 25000d)
ACE, SPITFIRE 40, AIR TRAFFIC CONTROL, TOMAHAWK, STRIKE FORCE HARRIER, ATF

● **10 MEGA GAMES** (Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)
CYBERNOID, DEFLEKTOR, TOUR DE FORCE, MASK II, BLOOD BROTHERS, HERCULES, NORTHSTAR, TRIAXOS, BLOOD VALLEY, MASTERS OF THE UNIVERSE

OCEAN/IMAGINE

● **THE IN CROWD** (Spec, C64 e Ams; L25000c e L39000d)
BARBARIAN, CRAZY CARS, KARNOV, GRYZOR, PREDATOR, COMBAT SCHOOL, TARGET: RENEGADE, PLATOON

● **5 STAR** (ST L39000d)
BARBARIAN (UK), CRAZY CARS, ENDURO RACER, WIZBALL, RAMPAGE

● **TAITO COIN-OP HITS** (Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)
RASTAN, SLAP FIGHT, RENEGADE, ARKANOID, FLYING SHARK, REVENGE OF DOH: ARKANOID II, BUBBLE BOBBLE, LEGEND OF KAGE

ELITE

● **FRANK BRUNO'S BIG BOX**
(Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)
FRANK BRUNO'S BOXING, COMMANDO, SCOOBY DOO, GHOSTS'N'GOBLINS, BATTY, 1942, AIRWOLF, BOMB JACK, SABOTEUR, BATTLESHIPS

● **FISTS AND THROTTLES** (Spec, CBM, Ams. L25000c, L25000d)
IKARI WARRIORS, THUNDERCATS, BUGGY BOY, DRAGON'S LAIR, ENDURO RACER

BEAU JOLLY

● **SUPREME CHALLENGE** (Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)
ELITE, TETRIS, STARGLIDER, SENTINEL, ACE 2

● **COMPUTER HITS** (Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)
ENLIGHTENMENT: DRUID II, NINJA HAMSTER, TARZAN, MEGA APOCALYPSE, MASTER OF THE NILE

Nota: alcuni prezzi sono indicativi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Okay, siamo all'inizio dell'anno e avete in, mano il secondo numero di K. Quindi abbiamo preparato qualcosa di speciale. Il programmatore di POWERDROME ci ha aiutato nel preparare un dettagliato manuale di consigli per ottenere il meglio da questa stupenda corsa in 3-D. Sconcertati da BOMBUZAL? Tony Crowther, disegnatore di molti livelli tortuosi, si è impegnato nel difficile lavoro di disinnescare gli esplosivi con alcuni trucchi offerti da Mark Jordan, l'uomo della Mirrorsoft che ha speso molto del suo tempo con Bombuzal.

Ma non è finita: dopo i ,consigli dello scorso numero sul gioco del secolo Elite, abbiamo preparato un listato per St che vi regala 10000 crediti e alcuni consigli sul seguito del gioco forse più amato dagli italiani, Last Ninja II

BOMBUZAL

■ Tony Crowther (sopra) e Mark Jordan della Mirrorsoft ci hanno beneficiato della loro conoscenza, con una dozzina di consigli bomba!

Un modo facile per completare un livello è di far brillare tutte le bombe e poi vedere quali mattonelle restano incolumi. Queste sono quelle che il giocatore dovrebbe puntare a completare.

Prima di cercare di completare un livello studiatene attentamente la mappa.

Quando state cercando di far brillare una bomba pulsante prendetela in mano: vi sarà più facile vedere la sua dimensione.

Ricordate che quando state teletrasportando un droide, i mostri non vi fanno alcun effetto.

Quando vi teletrasportate da una mattonella all'altra siete invulnerabile alle esplosioni.

Gli interruttori hanno tre fasi: Fase 1 = SET. Fase 2 = ON. Fase 3 = OFF. La fase 1 non può essere annullata dopo aver attivato l'interruttore.

Le esplosioni avvengono sempre prima del teletrasporto, quindi se siete su una mina, sarà esplosa quando vi arriverete, sempre che la mattonella sia nel raggio dell'esplosione e sia inchiodata.

Nelle versioni per Amiga e ST di Bombuzal il mouse rende il gioco ancora più difficile, quindi dovrebbe essere usato soltanto dai giocatori esperti.

Quando avete a che fare con più di un cattivo, cercate eliminarli velocemente: usate le mattonelle dissolventi e gli interruttori per far scomparire le mattonelle sotto di loro.

Quando usate droidi a vista lunga potete attivare gli interruttori, ma quando la bomba esplode il droide morirà. Inoltre, se cercate di allontanarlo dalla bomba riuscirete a muovervi solo dopo che ambedue sono stati distrutti.

Un droide cieco non può attivare gli interruttori.

Ricordatevi il codice! Meglio ancora, scrivetevelo. Vi servirà quando continuerete il gioco un altro giorno.

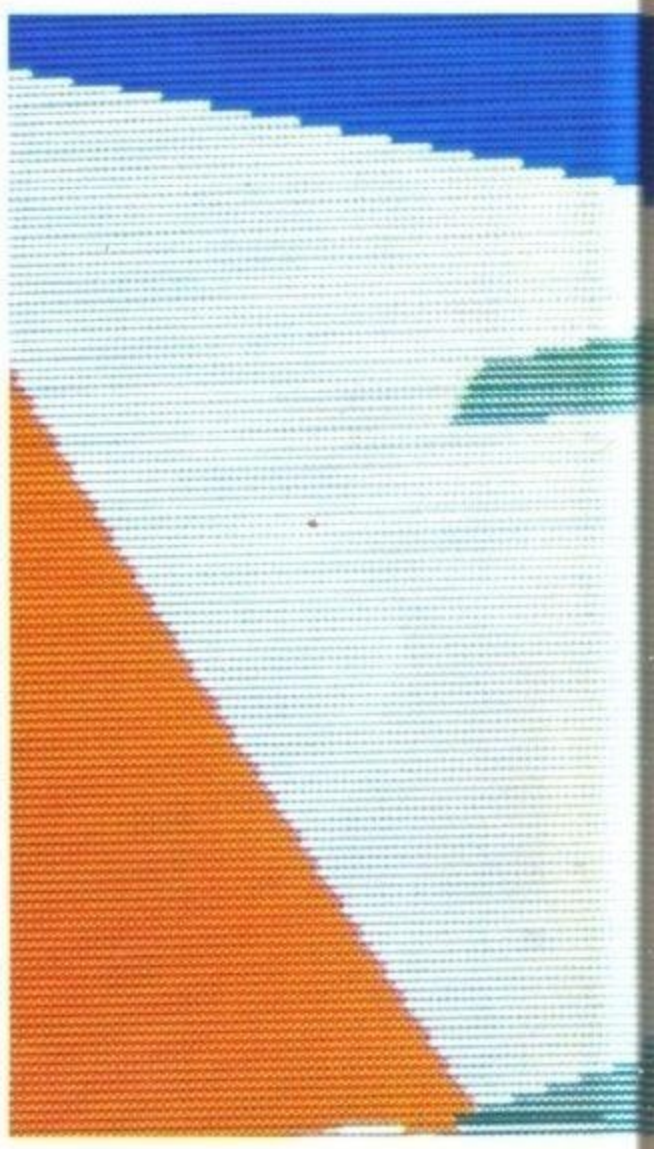
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWER

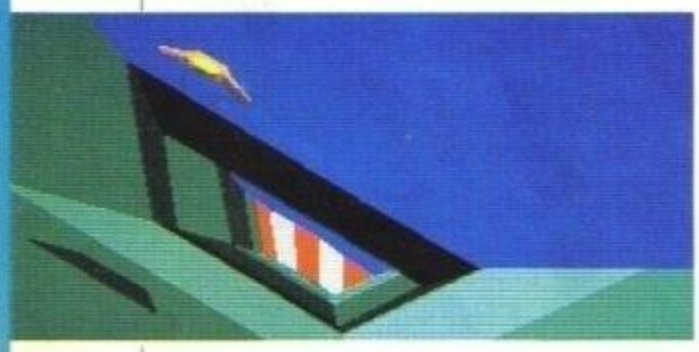
Chi può ottenere il meglio da POWERDROME se non il suo creatore, Mike Powell? Se state guidando il Typhoon come se fosse una Panda, date un'occhiata a quello che scrive Mike per K, poi infilatevi i guanti, abbassate la visiera, impugnate il joystick e vedete se riuscite a battere il miglior tempo sul giro del Maestro....

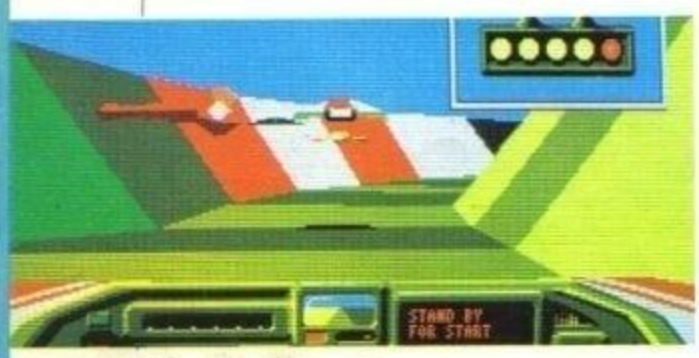


ALLA GUIDA DEL TYPHOON

In *Powerdrome* ci vuole una certa dose di allenamento prima di poterlo giocare bene. All'inizio, il mouse può sembrare un po' troppo sensibile. Deve essere così per i circuiti tortuosi più difficili, dove magari volete passare da una completa virata a sinistra ad una a destra in 1/10 di secondo. Per i principianti è meglio il joystick, ma se volete precisione e repentini cambiamenti di direzione, dovete usare il mouse.

Innanzitutto, riducete la risposta del timone di quota (elevator) sullo schermo di messa a punto. Se andate ancora a sbattere contro qualunque superficie, attivate l'opzione y-lock quando siete ai box. Dopo forse un quarto d'ora sul circuito Test Oval dovreste essere riusciti a farci la mano e potete quindi aumentare la sensibilità. .





CURVARE VELOCE

Per far curvare il Typhoon, dovete semplicemente inclinarlo trasversalmente. Questo però non è il modo più veloce per curvare. Per prendere le curve veloci dovete inclinare il velivolo quasi ad angolo retto, poi tirare indietro il mouse, usando come guide i timoni di quota.

Usate le traiettorie. Proprio come nelle corse automobilistiche, la traiettoria più veloce per prendere una curva è dall'esterno della pista verso l'interno e poi di nuovo verso l'esterno quando si esce dalla curva. In questo modo raddrizzate il più possibile la curva. In tre dimensioni è un po' più difficile prendere la traiettoria giusta, ma il principio è lo stesso. Quando siete all'esterno della pista, volate il più vicino possibile al campo di forza aereo - non solo produce meno danni che andare a sbattere sul terreno, ma a quell'altezza la pista è più larga.

Entrare in una sezione sotterranea è una delle manovre più difficili da eseguire correttamente, ma anche una delle più soddisfacenti se fatta bene. Il modo più veloce sta nel non frenare assolutamente ma nel ribaltare a testa in giù il velivolo e tirarlo all'indietro. Poi giratelo di 180 gradi seguendo la curva naturale della pista e tiratelo di nuovo indietro.

RETRORAZZI

Non riuscirete a fare un giro molto veloce senza usare i retrorazzi. Ma attenzione, usateli solo quando siete in un rettilineo o potreste pentirvene. Potreste surriscaldare i motori, soprattutto sul circuito ovale con i suoi quattro rettilinei, quindi tenete d'occhio l'indicatore della temperatura; se fondete un motore i tempi che siete riusciti a fare verranno cancellati.

CAMBIO DEI FILTRI

Quando si avvicina una tempesta, dovete decidere se andare o no nei box a cambiare i filtri. Calcolate quanti giri vi mancano: avete comunque bisogno di fermarvi per fare rifornimento o riparazioni? Potete anche rischiare ed andare avanti senza cambiare i filtri, ma la tempesta può durare più a lungo di quanto pensiate.

■COME GIOC

CONSUMO DI CARBURANTE

ull modo più veloce per entrare nei box è di prendere la corsia dei box e, scegliendo il momento giusto, spegnere i motori prima di arrivare al vostro box. In alternativa, se state andando troppo in fretta per rallentare in tempo, andate a sbattere contro il muro più vicino.

TATTICHE DI CORSA

Il modo più veloce per entrare nei box è di prendere la corsia dei box e, scegliendo il momento giusto, spegnere i motori prima di arrivare al vostro box. In alternativa, se state andando troppo in fretta per rallentare in tempo, andate a sbattere contro il muro più vicino.

RIPARAZIONI DEI GUASTI

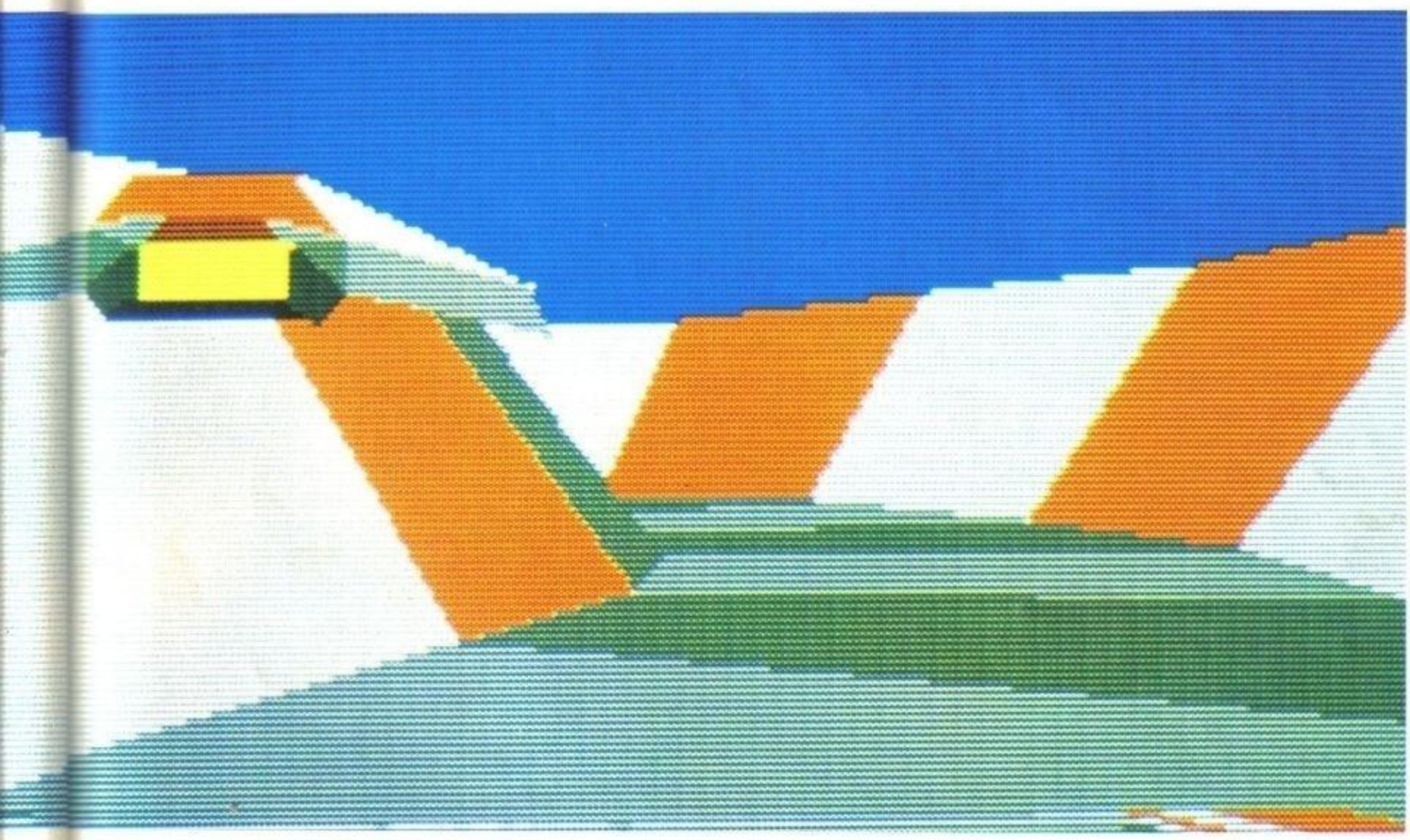
Se è quasi la fine della corsa, non preoccupatevi di fare riparazioni. Se invece dovete rientrare ai box per fare rifornimento: il cambio dell'ogiva non vi farà perdere tempo. Scoprite quanto avete di vantaggio prima di entrare ai box così che potrete farvi un'idea di cosa potete cambiare.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RDROME



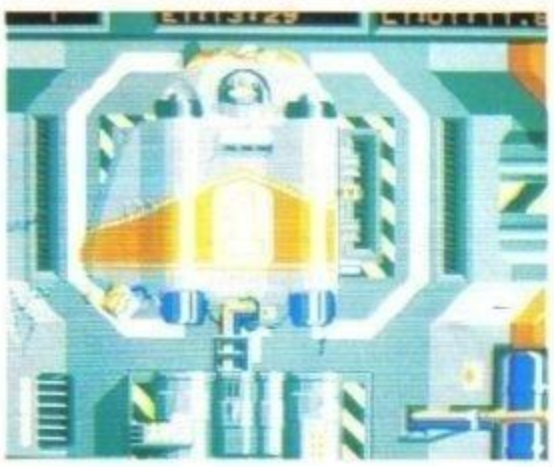
OCRE SECONDO MIKE POWELL.

Track Tips

Test Oval. Questo non ha veri e propri segreti: usate i retrorazzi più che potete, senza però far fondere i motori.

Il mio miglior giro: 11.24 secondi

AntarCorp. Sezione sotterranea molto stretta, quindi cercate di stare nel centro della pista.



Potete tagliare la chicane verticale sotterranea .

Il mio miglior giro: 53,17 secondi

Clorotek. L'entrata della sezione sotterranea è difficile perché è dopo una curva a destra. Usate la tecnica di ribaltamento. La sezione dall'uscita del sotterraneo alla linea di partenza deve essere percorsa facendo un uso giudizioso dei retrorazzi.

Il mio miglior giro: 38,35 secondi

Otyaka. Questa buia sezione sotterranea è difficile all'inizio, ma non così difficile come sembra una volta che sapete com'è la pista. Dopo essere ritornati in superficie, potete prendere diritta la sezione dall'uscita del tornante a destra fino alla linea di partenza, ma solo se prendete la traiettoria giusta attraverso le varie chicane.

Il mio miglior giro: 56, 58 secondi

Banzai. Questo è forse il più difficile dei sei circuiti. Di solito qui è meglio scegliere il carburante Mono Standard dato che è difficile sfruttare la velocità supplementare del Nitra. Dimezzate la velocità per affrontare il pendio sotto la pista poiché un incidente può costarvi molti secondi.

Il mio miglior giro: 59, 18 secondi

Apocalypt. Il tornante a gomito (la terza curva dalla partenza) dovrebbe essere presa al 30% della velocità. In alternativa, se non avete ancora troppi danni, puntate diritto sulla curva e sbattete contro il muro per diminuire la velocità. Per fare il giro della morte sotterraneo vi ci vorrà un po' di allenamento. Usate leggere correzioni del mouse: se vi schiantate qui, sarà difficile prendere velocità per ripartire.

Il mio miglior giro: 38,90 secondi

MODO DATALINK

Se avete un amico con ST, mettetevi insieme e giocate con lui nel Modo Datalink. La soddisfazione di battere un avversario in carne ed ossa vale il costo di un cavo. Se uno di voi è molto meglio dell'altro, potete usare gli handicap: ad esempio, il più veloce userà il carburante più lento e niente retrorazzi. Se siete in parecchi fate delle gare ad eliminazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAST NINJA 2

Tanto per cominciare, ecco come completare il primo livello sullo Spectrum.

Dalla stanza di partenza andate dietro la tenda e date un pugno al mattone che lampeggia quando entrate. Tornate alla prima stanza e entrate nella botola che si è aperta. Ora dovreste vedere una chiave sul pavimento: prendete la chiave ed uscite. Uscite dallo schermo successivo dall'uscita in basso e nello schermo seguente troverete una stella shuriken in una scatola: prendetela.

Passate nella fessura nel muro ed entrate nella stanza: vedrete un giocoliere con coltelli. Passategli di fianco ed andate nella stanza successiva. Lanciate una shuriken contro l'uomo in questa stanza e prendete la mappa prima di scalare le barre nel muro ed uscite a sinistra. Saltate il varco, prendete la pertica e ritornate, saltando, nella stanza precedente. Camminate all'indietro sulle barre nel muro e scenderete, ripassate davanti al giocoliere prima di lasciare la stanza dall'uscita di destra.

Passate attraverso la fessura nel muro ed entrate in una stanza, tirate una shuriken contro l'uomo e prendete la prima metà del bastone per il riso mentre siete nel bagno delle signore. Ripercorrete i vostri passi fino alla fessura nel

muro e passate nella stanza successiva. Lanciate una shuriken contro l'uomo e prendete l'altra metà del bastone sempre nel bagno delle signore. Uscite dalla stanza e prendete l'hamburger al baracchino degli hot dog. Uscite dall'uscita in alto e dovreste trovarvi nella stanza del cancello. Andate verso il centro del cancello tenendo in mano la chiave e date il comando "pick up", poi passate il cancello. Saltate il fiume usando la barca (vi ci vorrà un po' di pratica) e uscite.

Nella stanza successiva ci sono delle api: evitatele e prendete il sentiero tortuoso. Quando siete a metà del sentiero, correte e poi saltate sull'isolotto. Andate verso i cespugli e spingete la barca col bastone: dovrebbe muoversi. Poi portatevi sul lato inferiore dell'isolotto, correte e saltate di nuovo sul sentiero. Ora attraversate il fiume usando la barca e lasciate il parco. Ora caricate il secondo livello.

■ **Giorgio Berelli, Mantova.**

PLATOON

Ecco un trucco per gli utenti ST.

Digitate HAMBURGER - HILL quando sullo schermo appare il titolo e sotto i nomi dei programmatori apparirà la parola "CHEAT. Cominciate a giocare e scoprirete che premendo F2 vi troverete direttamente al TNT. F3 vi porta direttamente al ponte e F4 vi porta subito al villaggio.

IL DEFINITIVO TRUCCO PER SPECTRUM

Se siete bloccati nel primo livello di un gioco quando invece vorreste trovarvi nel settantaduesimo e finire il gioco, ecco qui un trucco che dovrebbe funzionare con alcuni titoli multi-load.

Innanzitutto caricate il gioco come al solito. Poi caricate l'header, cioé il caricatore, del primo livello e andate avanti veloce fino al livello a cui volete giocare. Saltate l'header e caricate soltanto il blocco principale.

Non abbiamo avuto la possibilità di provarlo, quindi se non funziona spedite, per favore, le vostre rimostranze a qualcun altro.

CARRIER COMMAND

Un praticotrucco per individuare la portaerei nemica.

Iniziate un gioco d'azione e impostate i tragitto per Isolus (a est di Thermopylae). Rimanete fuori rotta per circa 10 minuti. Appena compare il messaggio "Isolus è ora un'isola nemica", fate decollare un Manta e volate verso la parte settentrionale dell'isola. La portaerei nemica sarà esattamente di fronte a voi.

Inoltre quando dovete armare di nuovo un Walrus, provate a montare i due missili e un laser (più quello che volete caricare

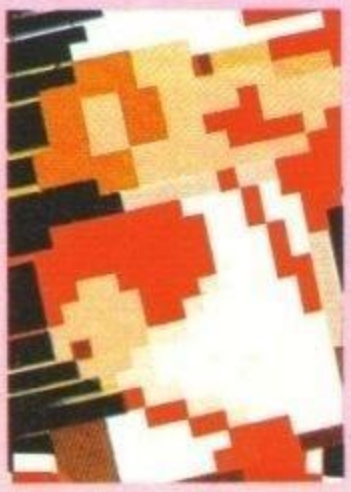
■ **Fabrizio "il Generale" Hillman, Roma.**

SUPER MARIO BROS

Questo classico della Nintendo è in giro da un po', ma sapete come accendere i fuochi d'artificio? Oppure perché dovreste distruggere Super Mario? Leggete pure...

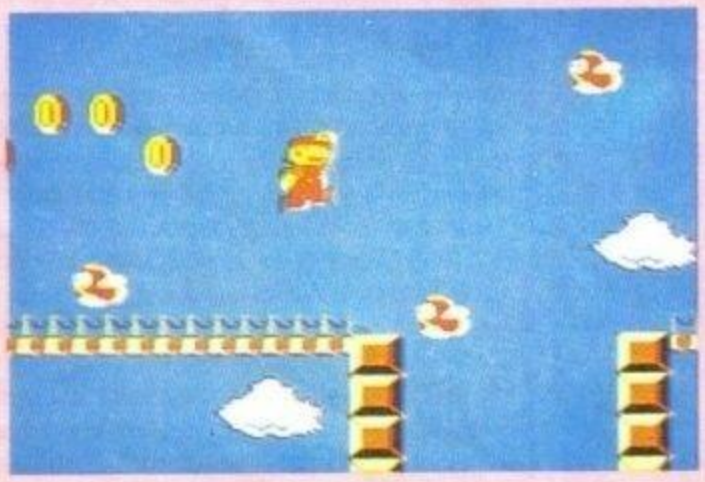
I PASSAGGI SPAZIO-TEMPORALI

Ci sono tre passaggi spazio-temporali in SMB, il primo è alla fine del Mondo 1-2. Prendete l'ascensore che sale e saltate in cima. Correte a destra e troverete una stanza che contiene tre tubi: portano ai Mondi 2, 3 e 4. Alla fine del Mondo 4-2, prendete l'ascensore fino in cima e poi correte a destra dove troverete il passaggio per il Mondo 5. Per arrivare velocemente al Mondo 8, saltate verso l'alto nel Mondo 4-2 per far apparire i blocchi invisibili. Saltate sui blocchi e colpite un mattone per far apparire una liana. Salite sulla liana e correte a destra collezionando monete allo stesso tempo. Poi arriverete al passaggio finale che porta ai Mondi 6, 7 e 8.



Nel Mondo 4-2 ci sono altri blocchi nascosti in posti che a prima vista sembrano vuoti. Mettetevi in piedi sul blocco per prendere il Fungo o altri oggetti.

I fuochi d'artificio possono essere accesi quando saltate sulla pertica alla fine di ciascun livello. Il segreto dei fuochi d'artificio sta nell'ultima cifra dell'indicatore del tempo.



Saltate sulla pertica quando il numero è un uno, un tre o un sei e i fuochi d'artificio scoppieranno una, tre o sei volte. Dato che ciascuna esplosione vale 500 punti, calcolate bene il momento di saltare. Una tattica difensiva è quella di lasciar morire Super Mario. Si trasformerà in un Mario semitrasparente e sarà invulnerabile per qualche secondo.

Appena prima della fine del Mondo 3-1 c'è una scala. Quando Koopa Troopa scende la scala e arriva al gradino più basso, saltategli sopra per fermarla e continuate a saltargli addosso: guadagnerete una vita per ogni salto, fino a 100 salti! Non andate oltre 100 però o il gioco finisce

Se perdete tutti i vostri Mario - un bel pasticcio se siete arrivati al Mondo 8 - premete il pulsante "start" mentre tenete premuto il pulsante A. Potrete ricominciare dal primo livello dell'ultimo Mondo visitato. Ad ogni modo, avrete soltanto altri tre Mario.

Ricordate che Mario corre più veloce quando premete il pulsante B, quindi quando siete al termine dello schermo bonus nelle nuvole del Mondo 3 - nel punto in cui ogni blocco è allineato - tenete premuto il tasto B e potrete potrete raccogliere tutte le monete senza cadere.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE HARRIER

Se la versione ST del gioco vi sembra troppo difficile - nonostante la stupenda mappa a pagina 70 - digitate questo listato in basic e salvatelo. Inserite quindi un disco vergine sul quale avete creato in precedenza un AUTO folder e fate girare il programma.

Ora resettate il computer con il disco nel drive e attendete che il motore del drive si fermi. Inserite nel drive il disco 1 di Space Harrier e premete un tasto. Il gioco dovrebbe caricare normalmente ma con crediti infinti (potete continuare a giocare dopo aver perso tutte le vostre vite, per quanto volete).

```
10 rem crediti infiniti per Space Harrier
20 addr=&h7fd00
30 def seg=0 '1985 version of BASIC only
40 for f=0 to 239 step 2
50 read w$: poke addr+f,val("&h"+w$)
60 next f
70 bsave "auto\shcheat.prg",addr,240
80 end
90 data 601a,0,ce,0,0,0,0,0
100 data 0,0,0,0,0,0,2a6f,4
110 data 203c,0,800,2200,d28d,281,ffff,fffe
120 data
2e41,2f00,2f0d,4267,3f3c,4a,4e41,3f3c
130 data 8,4e41,4267,4879,0,c2,3f3c,4e
140 data
4e41,4a40,66e8,42a7,42a7,4879,0,c2
150 data 2f3c,4b,3,4e41,2e40,2e00,2040,91fc
160 data 0,300,2848,203c,0,11,20e8,400
170 data 51c8,fffa,397c,42a,1a,397c,3ea,16
180 data 91fc,0,4,30bc,4e75,243c,0,200
190 data 263c,0,d4e,4eac,14,d9fc,0,444
200 data 2c6f,10,294e,98c,2f07,4eac,2fe,4eac
210 data 4e,4eac,a0,ddfc,0,bc46,2cbc,4e71
220 data
4e71,4eac,1a4,4eac,200,4eac,232,6175
230 data 746f,5c61,2e70,7267,0,0,2c,1400
```

■ **Leonardo Guasco, Tirrenia.**

CAPONE

Più che un trucco, una sorpresa per gli utenti Amiga.

Nascosto da qualche parte c'è uno schermo segreto.

Non vi dirò cosa contiene, sta a voi scoprirlo. Ecco come fare ad accedere allo schermo misterioso: quando siete davanti all'ufficio postale cercate una palla in cima all'asta della bandiera; se riuscite a colpirla una volta, il vostro punteggio aumenta di botto; se la colpite una seconda volta entrerete nello schermo segreto.

Una volta in questo schermo fate fuoco a volontà nuovamente e vi ritroverete, come d'incanto, allo scontro finale nella banca.

■ **Sandro Vertemati, Seveso.**

BARI DI TUTTOIL MONDO CONTINUATE AD AIUTARVI!

Volete diventare famosi?É facile, basta disegnare una mappa, scoprire una poke, trovare qualche trucco o ideare una strategia per uno qualunque dei giochi recensiti da Kappa. Attenzione, però, che siano Trucchi e poke per giochi recenti - quelli vecchi ormai non hanno più segreti per nessuno. Datevi da fare con i giochi di questo numero e vediamo cosa riuscite a tirar fuori. Mandate i vostri suggerimenti al seguente indirizzo:

RUBRICA TRICKS 'N' TACTICS
K
Via Aosta, 2
20154 MILANO

ELITE

■ Se avete un ST, se siete in balia dei Thargoid, e se amate i trucchi – battete il seguente listato e date il run per poter investire i crediti in tutti gli accessori che desiderate!

Fate girare il listato e create un gioco salvato su un disco e potrete ottenere i seguenti benefici: Un front military laser, un beam laser per ogni parte e un mining laser sul retro. Potete anche acquistare quattro missili, un'energy bomb, il docking computer, il fuel scoop, l'ECM jammer, il large cargo bay, l'escape pod e più di 10,000 credits. Quando date il RUN il programma creerà un file chiamato 'CHEAT.CDR'. Quando vorrete tutte queste facilitazione, caricate Elite e quindi il gioco salvato come CHEAT. NOTA il programma non funziona con il BASIC HISOFT.

```
100 rem ELITE CHEAT
110 rem di Paul Webster
120 rem LEGGI PRIMA LE NOTE
130 def seg=0: rem basic solo 1985
140 chksum=0: addr=&h7fd00
150 for i=0 to 15
160 print "sto leggendo i data: Line ";300+(i*10)
170 for j=0 to 15 step 2
180 read w$: word=val ("&h"+w$)
190 poke addr+((i*16)+j),word
200 chksum=chksum+word
210 if chksum>29875 then chksum=chksum
AND &hFFF
220 next j
230 read chk
240 if chk<>chksum then print "Errore nei data
alla linea ";300+(i*10): end
250 chksum=0: next i
260 print "data ok,sto creando il file."
270 bsave "CHEAT.CDR",addr,256
280 print "finie."
290 end
300 DATA
FFFE,A7B6,F9B2,4EAB,F7F1,D2F4,F3F3,544
5,25390
310 DATA
EFA5,EDAA,EBEE,E9FF,FFE6,65E4,63EE,E1
E1,3797
320 DATA
DFDF,DDDD,0DDA,D9D9,D7D6,55D6,53D3,D
1D0,2238
330 DATA
CFCE,CDCC,CBCA,C9C8,C7C6,C5C4,C3C2,
C1C0,1592
340 DATA
BFBE,BDBC,BBBA,B9B8,B7B6,B5B4,B3B2,B1
B0,1464
350 DATA
AFAE,ADAC,ABAA,A9A8,A7A6,A5A4,A3A2,A1
A0,1336
360 DATA
9F9E,9D9C,9B9A,9998,9796,9594,9392,9190,
1208
370 DATA
8F8E,8D8C,8B8A,8988,8786,8584,8382,8180,
1080
380 DATA
7F7E,7D7C,7B7A,7978,7514,7574,7372,7175,
347
390 DATA
6F6F,6D6C,6B6A,6928,6775,6541,6362,6160,
25317
400 DATA
133F,2B39,5B3F,5958,5756,5554,5350,5150,2
1593
410 DATA
4F4E,4D4C,4B4A,4948,4746,4544,4342,4140,
568
420 DATA
3F3E,3D3C,3B3A,3938,3736,3534,3332,3130,
12728
430 DATA
2F2E,2D2C,2B2A,2928,2726,2524,2322,2120,
20792
440 DATA
1F1E,1D1C,1B1A,1918,1716,1514,1312,1110,
16568
450 DATA
0F0E,0D0C,0B0A,0908,0706,0504,0302,0100,
16440
```

■ **Paolo Accolla, Castellamare di Stabia**

http://www.oldgamesitalia.net/

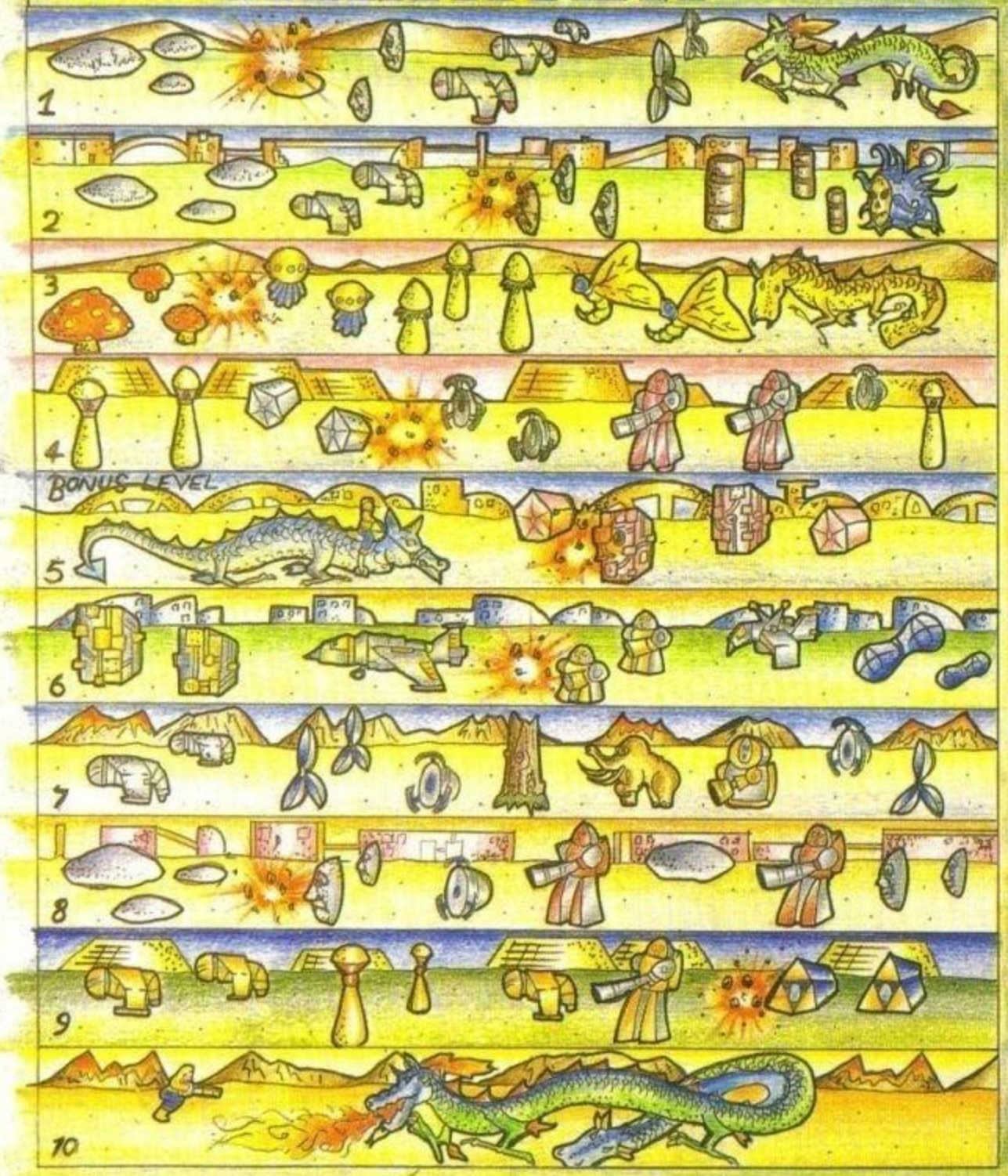
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE HARRIER AND SPACE HARRIER II



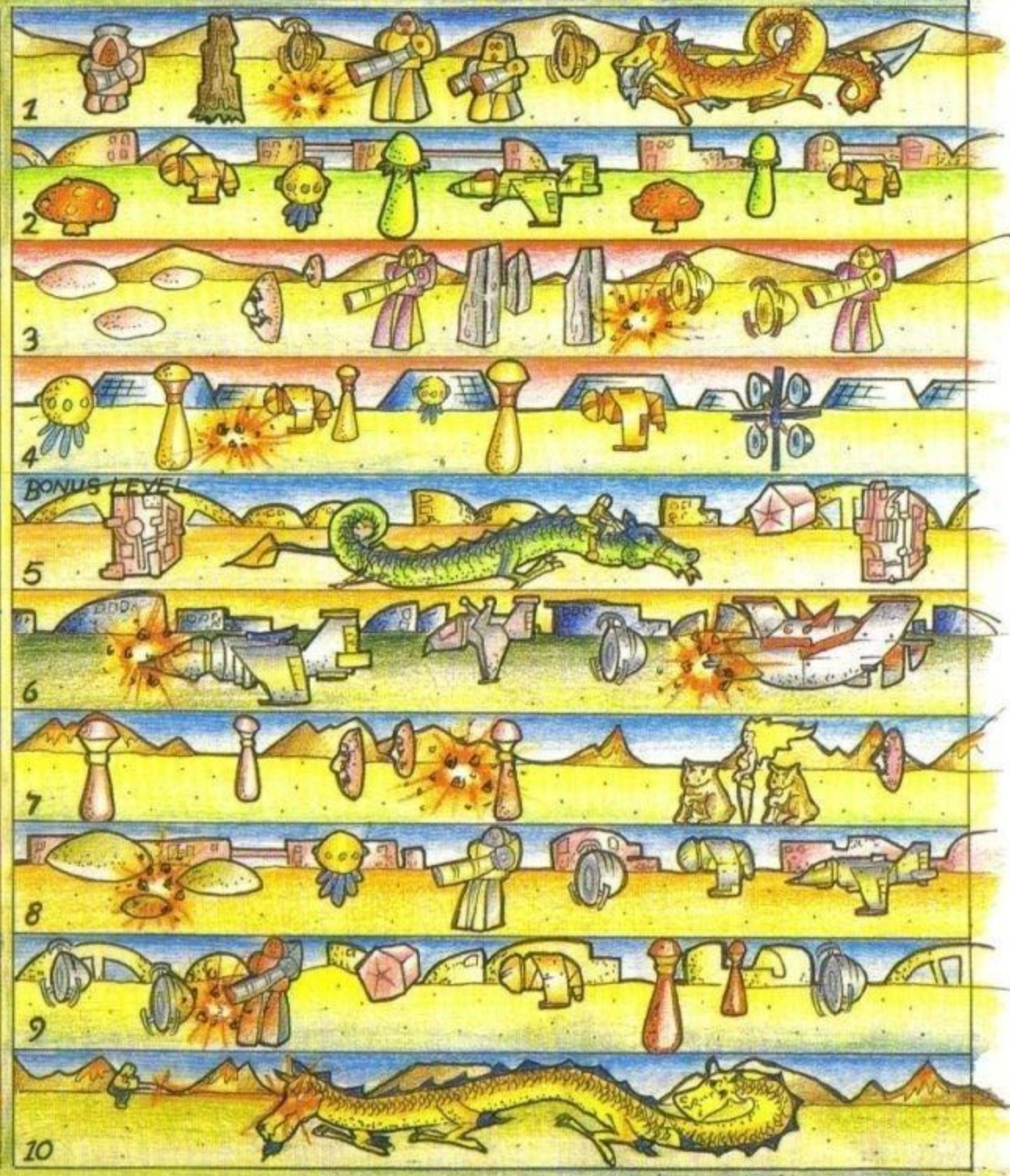
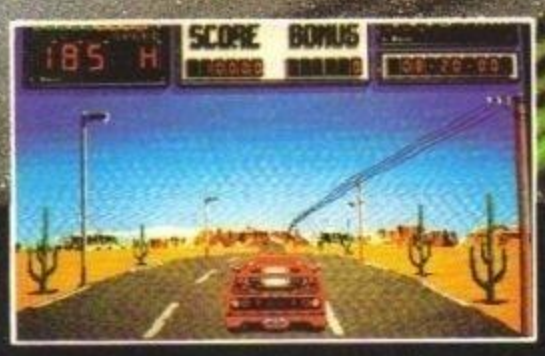
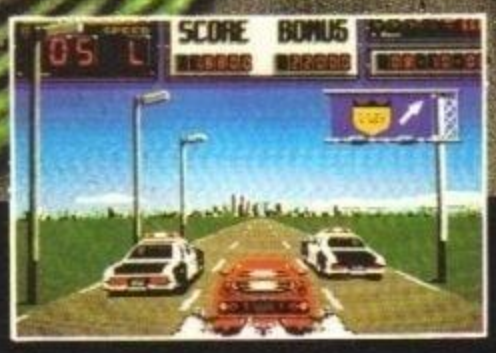


ILLUSTRATION BY: PAUL HEATH©

http://www.oldgamesitalia.net/

CRAZY CARS II





SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

TITUS

UNIT 4 STANNETS
LAINDON NORTH TRADE CENTRE
BASILDON ESSEX SS15 6DJ
PHONE: (0268) 541126

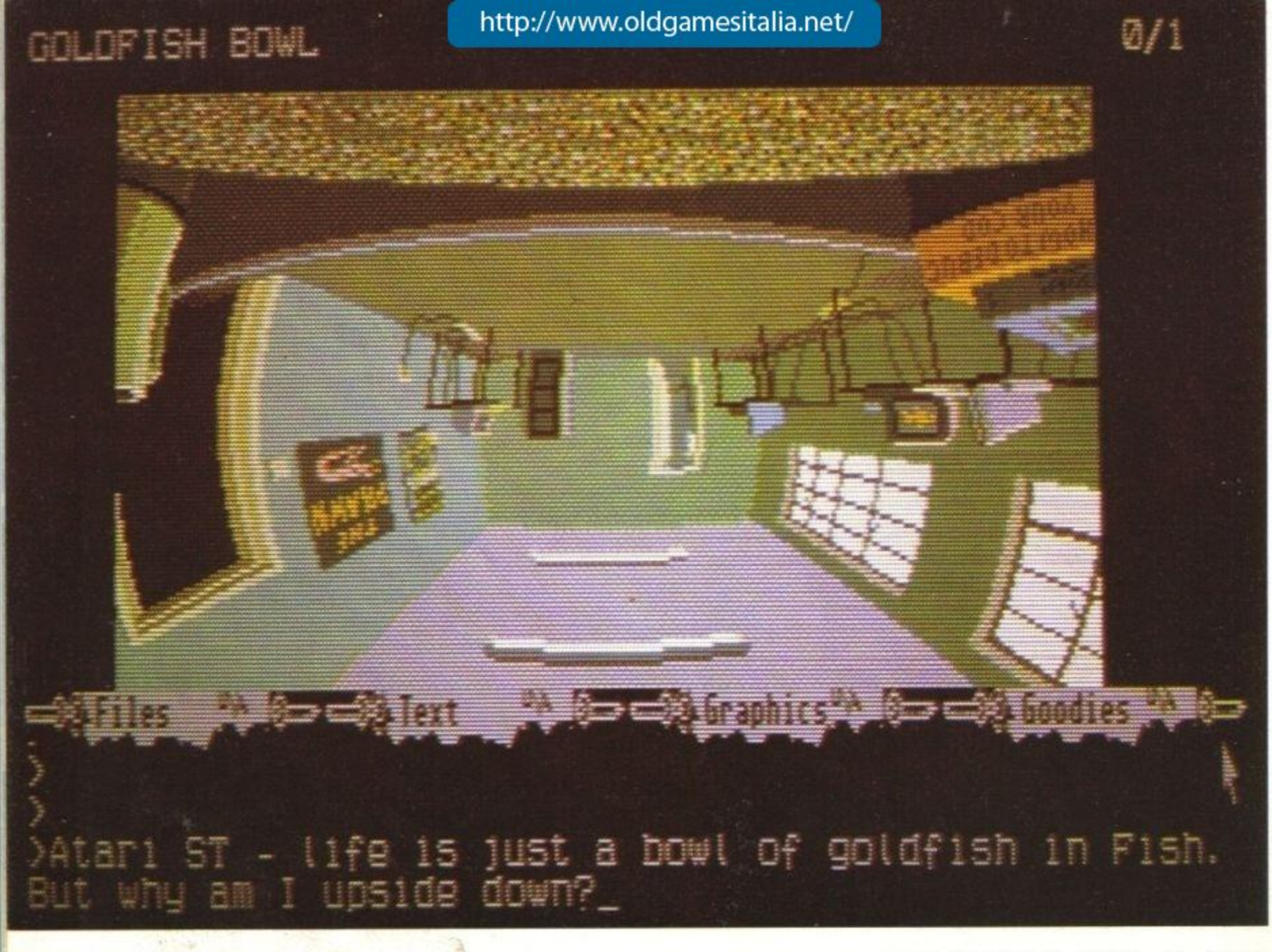
AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

LEADER Distribuzione s.r.l., Via Mazzini I5 - Casciago (VA) - Tel. 0332/212255 Fax 0332/212433

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



FISH

La MAGNETIC SCROLLS/RAINBIRD mette le branchie

RAGIONI di tempo, ci hanno impedito il numero scorso di inserire la recensione dell'ultimo prodotto della Magnetic Scrolls (l'abbiamo però messo in copertina perché il pesce era troppo bello, n.d.r.). Ci siamo dati da fare ed ora possiamo offrirvi non soltanto la recensione, ma anche un'intervista con il suo autore Phil South.

Fish è un gioco in quattro parti, con tre scenari introduttivi e un'area di gioco più ampia nella quale si svolge gran parte dell'azione. Il gioco rispetta la tradizione della MS: una grafica eccellente, un potente parser e una notevole quantità di humor bizzarro. Se lo humor bizzarro vi scoraggia, non disperatevi. Paragonato a *The Pawn*, o a *Jinxter*, *Fish* è...beh...ancora più divertente. Sebbene non sempre faccia ridere, l'impressione generale è quella di un gioco con un approccio più diretto. L'accento però è sullo humor, non sulla stupidità.

In comune con giochi come *Lords of Time* e *Leather Goddesses of Phobos*, *Fish* crea uno scenario nel quale vi potete muovere da un mondo ad un altro. La storia è più o meno così:

Siete un agente dello Spionaggio Interdimensionale con il potere di trasferirvi da un corpo all'altro. Potete prendere in prestito qualsiasi corpo, da quello di un merluzzo a quello di un cammello a quello di un ragioniere. In *Fish* siete, a seconda dei casi, un pesce rosso, un tecnico musicale e una rock star. Questo vi permette di esplorare

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mondi molto diversi e uno dei problemi tecnici che la MS ha dovuto superare nel gioco è stato quello di adattare la logica a corpi diversi. I pesci, dopo tutto, non possono fare le stesse cose che fanno gli umani.

I vostri avversari sono le Sette Pinne Mortali. Dalla boccia per pesci rossi, dalla quale cominciate il gioco, vi fiondate subito in tre diversi luoghi, risolvete una serie di enigmi e poi vi lanciate nel Fishworld per affrontare i malvagi.

Purtroppo, ci sono alcuni errori di programmazione nella versione 1.0 per l'ST. La maggior parte delle volte gli errori non sono gravi, sebbene sia sempre seccante sentirci dire che c'è un interruttore sul muro e un momento dopo che non c'è. Ancora peggio è il bug che riguarda la soluzione di uno degli enigmi: risparmierò dei tormenti agli infelici

che lo giocheranno, consigliandovi di suonare tutte le tre cassette in una volta sola, una dopo l'altra, senza preoccuparvi di toglierle dal registratore per inserire la successiva.

Quegli enigmi che non sono affetti da tali problemi (!) hanno una logica godibile, uno dei punti di forza della MS. Il gioco nel suo insieme è migliore di *Guild of Thieves* - ha un'atmosfera coerente, una storia coinvolgente e ben delineata e una serie di obiettivi abbastanza comprensibili. Non potreste chiedere di più a un gioco grafico-testuale...ed è davvero MOLTO carino!

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L39000d	1989
ATARI ST	L39000d	1989
IBM PC	L49000d	USCITO
AMIGA	£24.99dk	USCITO

K-VERDETTO

Più giocabile di *Corruption*, disegnato meglio di Jinxter e non così cavilloso come *The Pawn*. Questa è la miglior realizzazione della MS dai tempi di *Guild of Thieves*, anche se la versione 1.0 per l'ST è rovinata da qualche manchevolezza di programmazione.

PAESAGGIO 95 **SISTEMA 93**

FILIPPO SUD

"... eravamo lì, seduti sul treno, parlando in astratto come facciamo noi di cose strane, ed ho detto a John: 'Tu sei un pesce. Vai ad ovest, cosa vedi?' Da qui è nata l'idea di salvare il mondo dalla vaschetta dei pesci rossi. John è diventato stranamente tranquillo, e alcune ore più tardi mi ha chiamato e mi ha detto che stavamo scrivendo un gioco per la Magnetic Scrolls."

Allora è andata così? John Molloy, esperto di tecnologia musicale, e Phil South, ingegnere della mente, (aiutati dall'avvocato del diavolo Peter Kemp e da Rob Steggles dello staff dell'MS) sono i primi creatori di giochi esterni a produrre un adventure per la Mag Scrolls. Sembra un ottimo gioco, malgrado i problemi derivati dalla collaborazione creativa.

"Sono contento che sia venuto così bene," ammette Phil, "purtroppo non sono stato in grado di scrivere nello stile della MS, ma lo spirito originale del gioco è riuscito ad emergere, sebbene sia stato scritto da una specie di comitato."

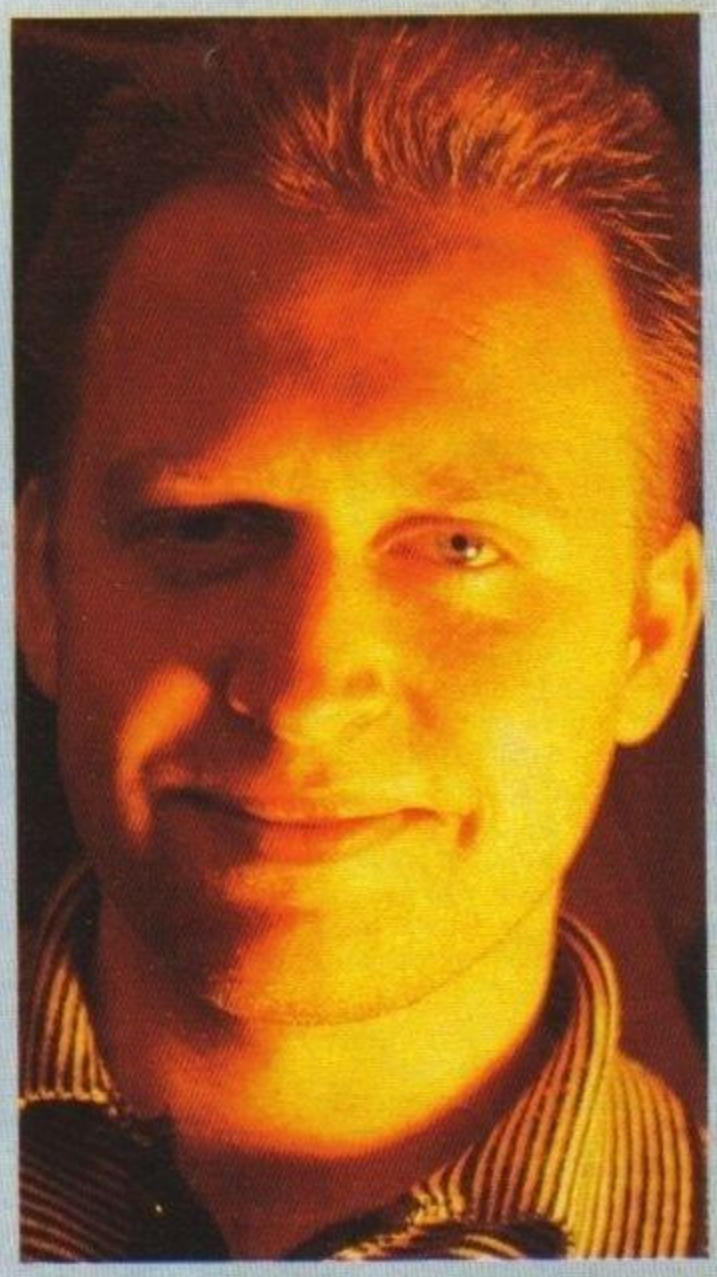
L'obiettivo originale era di creare una realtà che fosse coerente in un mondo pieno d'acqua - una cosa tutt'altro che semplice. Phil e John hanno puntato sulla consistenza della logica nella creazione dello scenario e degli enigmi. Principalmente hanno cercato di rendere credibile i comportamenti degli "esseri-pesce in un mondo di pesci".

Il gioco deve molto alla lunga esperienza che Phil, John e Pete hanno con i giochi Infocom. Sorcerer e Enchanter erano i loro favoriti. "Mi piacevano tutte le loro prime cose, ma quei due giochi li ho giocati tantissimo. Ho anche giocato The Hobbit e l'ho risolto senza aiuto, cosa della quale sono stato molto orgoglioso. Jewels of Darkness è stato un altro dei miei preferiti."

È interessante notare che Phil ritiene che i giochi di adventure siano un'esperienza per più giocatori. "Preferisco giocarli con qualcuno: per me sono giochi per due giocatori." L'impressione è che per lui gli adventure siano soprattutto un mezzo per divertirsi: una sensazione che si prova mentre si gioca a Fish. Proprio per questo, Phil ha un atteggiamento pratico nei confronti dei giochi in generale:

"Non mi piacciono i parser super-complessi che non possono individuare una parola scritta in modo sbagliato. L'Infocom era solita avere un parser che leggeva solo le prime 4 lettere e preferisco questo sistema piuttosto che un parser tanto complicato da minare la giocabilità."

A Kappa siamo d'accordo con lui sui parser troppo complicati. Col parser dell'MS, per esempio, potete scrivere GO NORTH e andare a sbattere il muso contro una porta se ce n'è una e se è chiusa. Questo non accade nella realtà - la gente apre le porte (a meno che non siano chiuse a chiave) - non ci passa attraverso. Cercare la complessità a scapito della realtà è una fatica inutile."



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL DECALOGO DEL PILGRIM OVVERO LA LISTA DELLA SPESA DEI GIOCATORI DI ADVENTURE.

Nel momento in cui scrivo, il primo numero di Kappa è uscito da appena qualche giorno. Troppo poco tempo per ricevere delle lettere da poter pubblicare su questo numero. Quindi ho pensato di illustrare in modo più esauriente, la "filosofia" del Pilgrim sui giochi d'avventura. Partendo dai quattro categorie che concorrono a determinare il K-Verdetto, ho preparato una specie di decalogo, una lista di cose da controllare ogni volta che gioco un adventure.

Tutto è relativo, e questo vale anche e soprattutto per gli adventure. Ciò nonostante, qualunque sia il vostro adventure preferito, ci sono dei punti fermi che bisogna considerare per determinare la qualità relativa di qualunque adventure: Ecco le domande che il Pilgrim si pone:

• Gli enigmi sono fantasiosi e logici? Oppure sono assurdi e illogici? O sono semplici indovinelli rimessi in forma appena accettabile?
• Ci sono possibilità alternative o più aree di gioco su cui "lavorare" contemporaneamente? Oppure dovete risolvere un problema specifico prima di passare ad un altro? I giochi in cui gli enigmi sono in "serie", invece che in "parallelo", per usare una similitudine elettrica, offrono poco in termini di ispirazione, più che altro soltanto una grande frustrazione.
• Com'è il testo? Brillante, descrittivo e ben scritto oppure limitato ai soli dati di fatto, senza alcunche che stimoli l'immaginazione? Elementi umoristici e secondari, anche se possono non avere influenza diretta sul gioco, rendono il gioco interessante e piacevole da giocare.
• Come sono i personaggi che incontrate nel gioco? Sono funzionali, interattivi, ben tratteggiati oppure sono dei baccalà, messili tanto per far numero?.
• Come funziona il parser dei comandi, cioè la parte del programma che interpreta i vostri ordini? Accetta semplicemente due parole oppure comprende frasi intere ed articolate? Dovete usare una parola precisa per ottenere risposta? Un buon gioco ha un buon vocabolario e un ragionevole numero di sinonimi sia di verbi che di sostantivi.
• Studiate la disposizione delle locazioni, cioè la mappa del gioco. È strutturata in modo logico? I labirinti o le direzioni obbligate, ad esempio, hanno ragione d'essere oppure sono messi lì tanto per complicare insensatamente il gioco? E quanti sono rispetto alla complessità e alle dimensioni del gioco?
• Perdona qualche errore oppure è troppo severo? In alcuni giochi si muore troppo facilmente e spesso senza mai avere la possibilità di difendersi o fuggire? E poi perché si muore? Per una stupidata o per ragioni valide?
• Il comando di save è dinamico oppure rigido? Potete salvarlo in qualunque momento, con un RAM-save, o soltanto alla fine in modo definitivo?
• Com'è il sistema del gioco?Ci sono contenitori di oggetti, comandi ad alto livello che rappresentano azioni complesse?.Accetta l'uso di pronomi o comunque di riferimenti a oggetti e/o azioni fatte precedentemente?
• Infine, quando l'avete finito, vi dispiace oppure vi sentite sollevati?

Questo ed altro è quello che mi domando ogni volta che provo o gioco un adventure.

Credo che siano domande abbastanza obiettive, che si devono porre tutti, ciò nonostante, vorrei conoscere quali domande vi fate voi, quando giocate un adventure. Cosa vi attira, vi piace, vi diverte di questo speciale tipo di giochi. Soprattutto, in considerazione del fatto, come è stato scritto il mese scorso, che siamo italiani (non è nazionalismo) e quindi giocatori che hanno specifici problemi rispetto ai loro colleghi di madrelingua inglese.

Chiudo qui, rinnovandovi l'invito a scrivere. Solo col vostro apporto questa rubrica potrà diventare come la desiderate, quindi non fatevi pregare: prendete carta e penna, o computer e stampante, e screvitemi. Leggo di tutto, in particolare le vostre lettere...

CONTATTARE IL PILGRIM...

Vi piacerebbe vedere il vostro nome pubblicato su queste pagine? Vi piacerebbe fare nuovi amici?
Non dimenticate che al Pilgrim piace ricevere lettere da altri avventurieri, consigli e suggerimenti e qualunque genere di corrispondenza relativa agli adventure e non dimenticate di includere nome e indirizzo.
Scrivete a:
PILGRIM, c/o Kappa,
Via Aosta, 2
20154 Milano

NO PROBLEM!

Non c'è mai problema quando il Pilgrim veglia su di voi.

Stiamo sempre aspettando le vostre lettere con commenti, saluti e soprattutto consigli e soluzioni.

Il modo più veloce per mandarli è su una cartolina: indicate il nome del gioco, il problema e la soluzione. Spedite il tutto a: No Problem, c/o K, Via Aosta 2, 20154 Milano.

INGRID'S BACK

Ecco come ottenere firme per la vostra petizione... Firmatela da voi. Otto firme le potrete raccogliere alla Gnettlefield Farm - Gnoggin, Grandma, Armillaria, Bumpy, Arback Garden, Gnoah, Dimple e Gnora.

Fate che Flopsy aspetti fuori, davanti alla porta di Isfrunt. Andate sul retro e bussate alla porta, poi tornate davanti...

Lasciate la petizione sul tavolo al Three Mole Hill. Ritornate in seguito per riprenderla (firmata).

CORRUPTION

Prendete lo stetoscopio per aprire in seguito la cassaforte. Girate la serratura a combinazione quattro volte e prendete le ricevute, i registri ed i soldi.

Per ottenere punti supplementari leggete tutto quello che c'è nella valigietta.

Dovete passare le informazioni su otto punti a Goddard nonché dire al Sergente Russell della Coca. I punti sono: affidavit, certificato, conversazione, nastro, registro, ricevute, busta e casinò. Avrete bisogno di prove concrete.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PKA 1988
I PREMI KAPPA ADVENTURE

Mindfighter La grafica monocroma è piaciuta poco

LA MAGGIORE DELUSIONE DELL'ANNO

Candidati per questo ambito premio erano *Mindfighter* della Abstract Concept, *Lancelot*, *Borderzone* e *Sherlock Holmes* della Infocom, e *Jinxter* della Magnetic Scrolls. Dopo molte discussioni, il vincitore è risultato: ***Mindfighter,*** completo di una guida all'insonnia.
Congratulazioni Anna, ma sappiamo che ti rifarai con la seconda uscita.

IL GIOCO PIU' STRANO DELL'ANNO

Qui abbiamo tre autorevoli candidati - *Beyond Zork* per l'inseguimento spudorato di Coconut of Quendor, nonché per aver 'flirtato' con i giochi di ruolo; *Slaine* per l'interfaccia utente che sfida l'incredibile con i comandi che balenano nel cervello dell'eroe; e, infine, l'indiscusso vincitore, ***Nord'n'Bert Couldn't Make Head Nor Tail of It ...***

IL GIOCO PIU' INNOVATIVO DELL'ANNO

Sono in lizza *Plundered Hearts*, per l'escursione nel racconto sentimentale; i giochi della Icom per le loro interfacce utenti; *Legend of Sword* per la mappa scorrevole su schermo; *Nord'n'Bert* per la struttura di gioco e *Ingrid's Back* per lo sviluppo dei personaggi. Ci sono state molte discussioni per questo premio, ma alla fine si è deciso che, per aver inaugurato un nuovo modo di avvicinarsi alla narrativa interna ad un adventure, ***Plundered Hearts*** meritava il premio. *Ingrid's Back* è arrivato di poco secondo, perché i personaggi sono importanti tanto quanto la storia nella quale appaiono.

Time and Magik Il migliore affare in circolazione

IL MIGLIOR AFFARE DELL'ANNO

Facile...è ***Time and Magik*** della Level 9/Mandarin. Tre giochi al prezzo di uno e tutti moltobelli.

IL MIGLIOR GIOCO/ RPG DELL'ANNO

Fra i candidati *Ultima V*, *Bard's Tale III*, *Pool of Radiance* e *Wasteland*. C'è un netto vincitore qui, e, per la barba di Blackthorne, deve essere per forza ***Ultima V***, seguito a ruota da *Wasteland* e *Pool of Radiance*. Per quelli che vogliono menar fendenti, comunque, *BT III* si piazza vicino al vertice.

IL GIOCO PIU'CARINO DELL'ANNO

Alla ribalta abbiamo i prodotti della Magnetic Scrolls, inseguiti con insolenza da quei romantici ragazzi francesi con *Mortville Manor* e *Chronoquest* (via Psygnosis). Il premio alla fine è andato a ***Mortville Manor*** con quella voce sexy sintetizzata e le seducenti locazioni degli interni. Materia grigia poca, però ...

IL GIOCO DELL'ANNO

Anche qui sembra esserci un netto vincitore. Un gioco che è riuscito ad ampliare il mercato per i prodotti del suo genere, è in corsa per vendere un milione di copie, ha tenuto alla tastiera il Pilgrim per settimane, e ha bloccato il lavoro nelle redazioni di tutti i giornali del settore...***Ultima V***. Rispetto al quale, la miglior storia che abbiamo sentito fino ad oggi è quella del tizio che ci ha telefonato dall'ufficio di una famosa agenzia di stampa, dicendoci che lo stava caricando e chiedendoci se era bello. Quando abbiamo cercato di richiamarlo, aveva già lasciato la sua scrivania ed era andato a casa con il disco. Non s'è fatto vedere per tre settimane! ...

Ultima V: Gioco dell'anno.

IL BUONO, IL BRUTTO E IL CATTIVO DEL 1989...
...E ALCUNE DOMANDE SUL FUTURO DEGLI ADVENTURE.

Non c'è alcun dubbio: abbiamo visto più cambiamenti sulla scena degli adventure nel 1988 che durante i 5 anni precedenti. Non si verificava un anno così significativo nel settore dei videogiochi dal lancio di The Hobbit nel 1983.

La nota fondamentale è stata l'emergere dell'influenza dei giochi di ruolo. Quest'anno sono usciti almeno una decina di adventure influenzati dai giochi di ruolo. Perfino la Infocom sta entrando nell'arena dei giochi di ruolo con Journey - un gioco graficamente molto bello non ancora apparso in Italia.

Al di là di questo, ci sono stati due altri sviluppi che dovrebbero dimostrarsi altamente significativi. Il primo è la tendenza della Level 9 verso un maggiore sviluppo dei personaggi. È nostra opinione che i personaggi sono il futuro per un vero sviluppo dei romanzi interattivi. Al momento si spendono ancora troppi soldi per la grafica e lo sviluppo dell'interfaccia utente e non abbastanza per lo sviluppo dei personaggi.

Il 1989 potrebbe portare dei cambiamenti in questo settore...

L'altro cambiamento evidente è la diffusione dei 16-bit. Per gli adventure, questo vuol dire semplicemente più giochi su disco, con scenari più vasti e grafica migliore. Nel caso dell'Amiga e del PC, vedremo anche una maggior penetrazione delle case di software americane in questo settore. E questo non è male perché le case inglesi dovranno stare al passo! Giochi americani come Tass Times in Tonetown e Borrowed Time ci hanno fatto ricordare che c'è un'altra, egualmente soddisfacente tradizione di adventure.

LA SFERA DI CRISTALLO

Che cosa ci porterà il 1989? Ecco alcune profezie:

MAGNETIC SCROLLS smetterà di realizzare titoli nell'autunno del 1989 per concentrarsi ad eliminare i bachi dal suo nuovo sistema di sviluppo per giochi di ruolo

LEVEL 9 produrrà un gioco a icone per Natale (vedi nelle K-News)

SIERRA ON-LINE produrrà un gioco di successo per il PC, che sarà convertito per Amiga e ST e la renderà famosa al grande pubblico.

INFOCOM ridurrà drasticamente i prezzi e produrrà una gamma di giochi a prezzi economici.

UN ADVENTURE FRANCESE per l'Atari ST entrerà nella classifica dei 10 titoli più venduti.

US GOLD lancerà un'etichetta dedicata ai giochi fantasy.

UN ADVENTURE SOVIETICO farà molto parlare di sé ma resterà solo una voce.

UNA DITTA GIAPPONESE produrrà un gioco di ruolo fantasy per il mercato dei coin-op la cui licenza verrà acquistata dalla US GOLD.

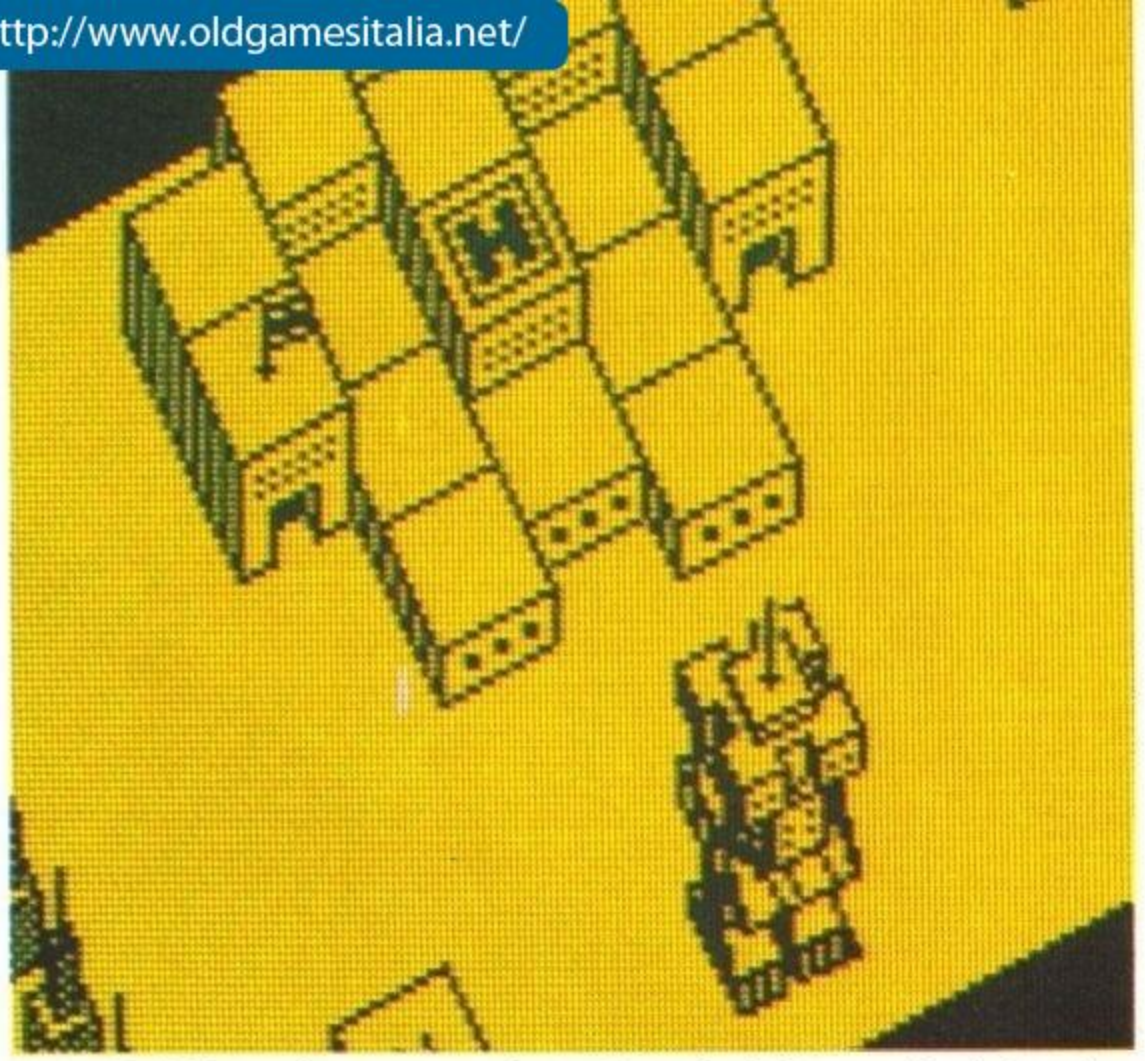
TOPOLOGIKA produrrà l'ultimo adventure di SOLO TESTO commerciale.

Buon 1989!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



***Nether Earth* (Amstrad), un wargame dove potete vedere in tempo reale e in forma isometrica 3D gli esiti dei vostri ordini. Se il sistema di comando fosse stato un pò più complicato avreste ai vostri ordini dei robot niente male!**

FATTI FUR

Cosa succederebbe se i giochi fossero pieni di "cattivi" in grado di pensare da soli? O se voi poteste programmare le vostre forze per portare un attacco in modo intelligente? O se i programmi fossero in grado di combattere tra di loro per prendere il controllo del computer? Kappa esamina come l'intelligenza artificiale e la programmabilità possano cambiare il volto del gioco elettronico.

Siete stanchi di affrontare avversari stupidi? Siete infastiditi da quei pupazzetti elettronici che entrano nel vostro raggio di fuoco? Certo che dovreste esserlo. Il fatto che i moderni "cattivi" si muovano in modo più complesso rispetto agli Space Invaders non significa che siano più interessanti. Se un cattivo è senza cervello che cattivo è? Non è altro che un bersaglio, un ostacolo od un problema di tempismo da affrontare.

Purtroppo, una volta che si è superato il comportamento "prefissato" in stile Space Invaders saltano fuori degli intricati problemi di programmazione. Anche quando i programmatori cercano di fare il di più, raramente vanno oltre il classico mix di comportamenti prefissati e traiettorie radioguidate sul bersaglio per non complicarsi troppo la vita. Elementi casuali possono rendere inte-ressanti le traiettorie di puntamento dei cattivi, ma restano sempre piuttosto prevedibili.

Il passo successivo alle traiettorie radioguidate é il disimpegno per sottrarsi ai colpi nemici. Nel più semplice dei casi non é altro che la routine delle traiettorie impostata al contrario: era così in PacMan una volta mangiate le pillole e in Spore una volta attivati i repulsori. Questo era un leggero miglioramento rispetto alla stupidità totale, ma con un piccolo sforzo è possibile fare di meglio.

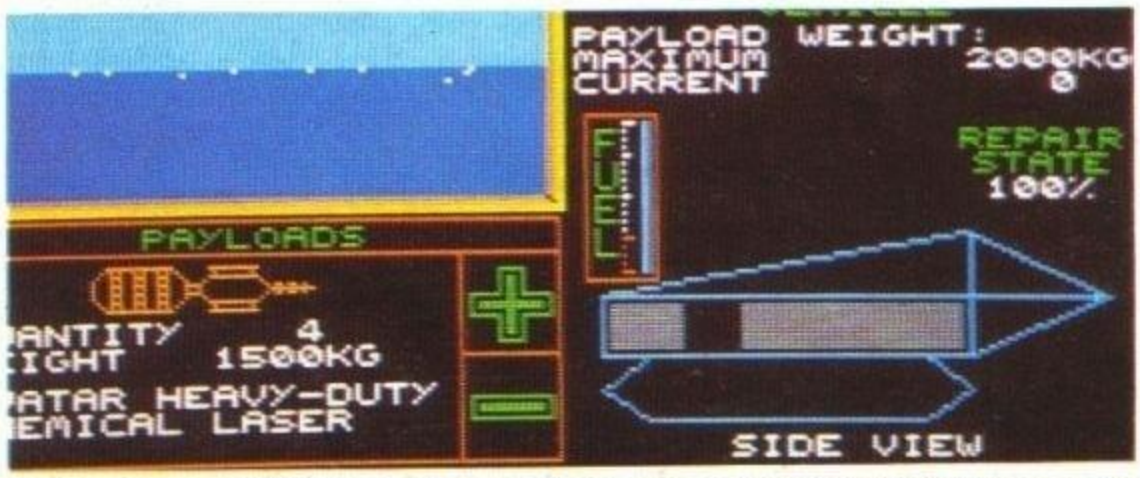
SVICOLARE ABILMENTE

Già con ELITE i cattivi iniziano a scansarsi e a svicolare dalla linea di fuoco: da allora anche i Messerschmitts e i MIG dei simulatori di volo hanno cominciato a sgusciare via. In Alien Highway, Costa Panayi creò dei nemici che scansavano i colpi (in realtà abbassavano telescopicamente il collo), mentre in Virus David Braben realizzò una serie di schemi di comportamento diversificati. E' già abbastanza seccante quando i "pest" schivano i colpi, ma il modo in cui i mutanti e i "fighters" cercano di guadagnare una posizione sopraelevata rispetto a voi è veramente antipatico. Attenzione, quindi, perché i complessi schemi di comportamento possono rendere le cose fastidiosamente difficili.

La strada da fare è ancora molta. Ci si può fare un'idea anche di schemi di comportamento complessi e trovare un'efficace contromisura. Basta studiarci un po' e prima o poi si trova il tallone d'Achille delle tattiche avversarie e a quel punto diventa come sparare sulla Croce Rossa. Si usa sempre la stessa tecnica partita dopo partita e non c'è più nessuna sfida.

Qui il gatto si morde la coda. Gli schemi di comportamento dei cattivi possono essere complicati quanto volete, ma se sono prefissati... L'unico avversario intelligente è il programmatore e quando siete riusciti a capire come batterlo lui non avrà possibilità di rispondervi (se non pubblicando un seguito), a meno che...

Non c'è ragione per cui le tattiche degli avversari non debbano svilupparsi in modo tale da contrastare le vostre tecniche d'attacco. Si può sfruttare un straordinario processo evolutivo - già sviluppato in programmi sperimentali - cosicché le ondate successive di alieni siano formate da quegli alieni che erano riusciti a sopravvivere più a lungo nell'ondata precedente. Forse, nella pratica, questo non è il modo migliore per affrontare il problema. Alcune tecniche usate in certi programmi sperimentali di scacchi e dama dovrebbero consentire agli alieni di imparare dagli errori dei propri "commilitoni", sviluppando parallelamente una base di conoscenza sulle tattiche più efficaci contro di voi.



***Carrier Command* (ST). Potete dare una destinazione ai carri armati anfibi Walrus, ma non potete dirgli cosa fare quando ci arrivano, quindi non c'è verso di avere attacchi di massa, bombardamenti coordinati e copertura aerea simultanea. Un sistema di comando di livello più alto consentirebbe di avere giochi con flotte intere da comandare.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AIUTO CERCASI

Una volta che i cattivi cominciano a farsi furbi, dovete fare altrettanto. Se vi trovate davanti un'orda di alieni dall'elevato QI, non durerete a lungo Vi servirà aiuto e possibilmente un aiuto intelligente.

É ovvio che se un autore può creare degli avversari intelligenti, può fare altrettanto con i vostri aiutanti. Ma poi qualcuno vorrà giocare un gioco simile? Se gli aiutanti fanno metà del lavoro, voi che ci state a fare? Sarebbe molto meglio se la loro intelligenza fosse parte integrante del vostro giocare: cioè se li aveste programmati voi.

Niente paura - non stiamo parlando di imparare il linguaggio macchina per scriversi le proprie routine (anche se ciò può essere già un bel gioco in sé stesso come si può leggere nel box Core War). In realtà, gli aiutanti programmabili sarebbero semplicemente un piccolo miglioramento rispetto agli ordini che si possono dare in alcuni giochi già in commercio.

Nel gioco della Argus Press (ora Grand Slam) Nether Earth potevate ordinare ai vostri robot di attaccare droidi o installazioni nemiche. Non si sarebbe andati molto più in là

Cyrus Chess (PC): le tecniche di giochi intelligenti come questo potrebbero aiutare a rendere più furbi gli sparatutto?

linguaggio di programmazione vi permetterebbe di farlo e offrirebbe anche altri vantaggi. Ad esempio, aiuterebbe a prevenire la cosiddetta Onniveggenza, ovvero la condizione in cui un comandante di un wargame riesce ad accedere a tutte le informazioni che un vero comandante non riuscirebbe ad avere. Un altro esempio basato su Carrier Command dovrebbe illustrare meglio questo concetto.

SILENZIO RADIO

Avete inviato i vostri aerei da ricognizione alla ricerca del convoglio navale nemico. Se lo trovate potete attaccarlo con i caccia, bersagliarlo con l'artiglieria o passare le informazioni ai vostri sommergibili. Nella realtà, specialmente nella II Guerra Mondiale o in periodi simili, avreste avuto il rapporto sulla ricognizione solo al rientro alla base dei ricognitori. Se fossero stati abbattuti dalla contraerea, se avessero superato l'autonomia di volo o avessero semplicemente perso la via del ritorno, non avreste mai saputo niente.

Queste limitazioni non potrebbero venir tradotte su un computer se siete voi a controllare i ricognitori. Anche se gli aerei vengono abbattuti, avreste visto ugualmente la flotta nemica e quindi potrete agire di conseguenza. Delle forze programmabili potrebbero invece svolgere incarichi complessi, mantenendo allo stesso tempo quella "Grande Muraglia" necessaria per impedirvi di scoprire tutto subito.

Ovviamente non è che così non vedete più niente. Una fase "riassuntiva" potrebbe consentirvi di vedere le fasi salienti di ogni missione -nella realtà si usano le telecamere- e di sapere come i vostri ordini sono stati messi in pratica. Questo vi permetterebbe inoltre di conoscere i difetti dei vostri ordini programmati (o addirittura i bachi), in modo tale da migliorare il vostro stile di "programmazione" nel futuro.

BO!

se aveste potuto assegnare obiettivi secondari in caso di munizioni avanzate oppure fissare dei livelli di danneggiamento oltre i quali avrebbero dovuto ritirarsi. Aggiungete degli ordini su cosa fare se si capita sotto il fuoco nemico o si incontrano ostacoli lungo il tragitto ed ecco che cominciamo ad avere personaggi intelligenti - ed è tutto merito vostro!

PIANI D'ATTACCO

La programmabilità in un gioco potrebbe cambiare completamente la nostra nozione sui giochi. Immaginate questi possibili scenari.

Prendiamo ad esempio un wargame in stile Carrier Command. Avete formato un gruppo di bombardieri per attaccare un convoglio navale nemico, ma non volete guidare direttamente la missione. Se il gioco è in tempo reale, dovrete magari respingere un attacco alla vostra flotta, organizzare delle pattuglie anti sommergibile oppure prepararvi per lo sbarco che intendete lanciare quanto prima.

Il problema è che avete inviato i bombardieri all'attacco di un bersaglio mobile - le navi da guerra nemiche non se ne stanno lì ad aspettare di farsi affondare - e quindi non saprete mai dove i bombardieri le raggiungeranno. Peggio ancora, non saprete che potenza avrà la contraerea nemica, quale tipo di nave i vostri bombardieri attaccheranno, se incontreranno pattuglie di caccia nemici o altri importanti fattori.

Si rende quindi necessario un qualche sistema che vi consenta di impartire ordini che prevedano diverse eventualità. Un semplice

CORE WAR

L'incubo dei programmatori: uno scrive una parte di codice, sembra che tutto sia perfetto e invece continua ad andare in crash. Che ci sia un intelligenza maligna all'interno della macchina? Un programma nemico che semina il caos? Se la risposta è sì, allora state giocando a Core War, uno dei computer giochi più bizzarri e curiosi mai creati.

Anche se Core War ricorda un po' Battleships, o forse Sentinel a luci spente, esiste una sostanziale differenza. A differenza di entrambi - o di qualsiasi altro programma - Core War non è un gioco a cui possano giocare gli esseri umani. I contendenti sono dei programmi: il vostro compito è di creare un codice che abbia l'intelligenza, la forza bruta o la fortuna di mandare in crash il codice avversario.

Sviluppato in Canada 10 anni fa, Core War è poco conosciuto oggigiorno. Si svolge in una minuscola area di memoria all'interno di un'immaginario mainframe. L'area o "core" è formata da solo 8000 locazioni di memoria, ma è grande a sufficienza per il suo unico vero ruolo: fungere da campo di battaglia. Quando il gioco inizia i due programmi si caricano nell'area in posizioni casuali. La cruenta battaglia che ne segue viene seguita sul video: osservate impotenti il vostro codice farsi a pezzi oppure gioite pazzamente mentre distrugge l'area di dati nemica.

Scrivere un programma vincente per Core War non è facile. Quando l'immaginario sistema operativo del mainframe MARS - in pratica un simulatore che gira sul vostro computer - carica i due programmi in memoria, nessuno dei due conosce la posizione dell'avversario. Il tempo è essenziale: MARS esegue alternativamente le istruzioni dei due programmi in multi-task, cosicché Core War è un gara per vedere quale programma riesce per primo a mandare in tilt l'altro.

I programmi di Core War possono fare quasi tutto. Possono costruire copie di sé stessi in qualsiasi locazione di memoria, autoripararsi quando sono danneggiate o addirittura modificare la propria struttura logica, se siete così in gamba da farglielo fare. Questo tipo di comportamento irregolare è possibile perché i programmi di Core War sono tutti scritti in uno speciale linguaggio chiamato Redcode.

Il Redcode è simile all'Assembler, cosicché ogni istruzione possa anche essere considerata un dato. Ciò consente al programma di copiarsi o modificarsi liberamente, cosa che però può fare anche il programma avversario. La tattica d'attacco più comune consiste nel disseminare istruzioni illegali nella memoria che, ovviamente, il sistema operativo MARS si rifiuterà di eseguire: se una di queste istruzioni cade tra le braccia del programma avversario questo si schianterà decretando la vittoria per la vostra creatura alfanumerica. Otterrete la vittoria anche nel caso in cui il vostro codice riesca a copiarsi su un pezzo del codice avversario.

In genere i nomi classici dei programmi di Core War sono generalmente molto corti, in modo tale da non trasformarsi in un facile bersaglio per il nemico. Per esempio, Dwarf è lungo solo quattro righe che, avendone il tempo, distruggerà qualsiasi programma più lungo che non si copia o non si ripara da sé. Ancora più corto è Imp, un replicante di una sola linea che è alquanto difficile distruggere ed è in grado, in breve tempo di cancellare l'intera memoria

Programmi leggermente più lunghi possono difendersi da tali attacchi. Per esempio, Raidar che posiziona intorno a sé delle aree di memoria libera in modo tale da rilevare un attacco nemico e di avere il tempo di riposizionarsi altrove.

Scanner,un'altro classico programma di difesa, che mantiene delle proprie copie trasferendo ad esse il controllo quando l'originale è minacciato. I nemici si fanno sempre più micidiali, parallelamente all'inasprimento dello scontro. Delle versioni mutanti di Dwarf possono risultare decisamente insidiose, mentre i più lunghi replicanti in stile Imp - Juggernaut e Bigfoot - pongono anch'essi grossi problemi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINI GUIDA AL MIDI

SEMPRE PIU SPESSO UN POSSESSORE DI COMPUTER SENTE PARLARE DI MIDI. DATO CHE IL MIDI STA ALLA BASE DI QUALSIASI APPLICAZIONE DEI COMPUTER IN CAMPO MUSICALE, KAPPA HA PENSATO CHE FOSSE IL CASO DI PASSARVI UN PO' D'INFORMAZIONI SUL TEMA.

LA STORIA

MIDI sta per Musical Instrument Digital Interface, ed é un interfaccia, o meglio un protocollo di comunicazione universale per strumenti elettronici. Comparve nel 1983 , ma il concetto nasce molto prima.

Alla fine degli anni '70 furono disponibili i primi microprocessori in grado di controllare le funzioni di un sintetizzatore. La Sequential Circuits sviluppò questa tecnologia e produsse il primo synth-polifonico programmabile gestito da un microprocessore: il mitico Prophet 5. In seguito apparirono l'OBX della Oberheim e lo Jupiter 8 della Roland. La stessa tecnologia e quella del campionamento, diedero il via alla produzione di batterie elettroniche come la Linn Drum, e di una serie di sequencer in grado di controllare queste nuove periferiche.

Ogni società sviluppò in modo indipendente il proprio standard, per cui macchine della stessa marca potevano comunicare tra di loro, ma erano dolori quando si trattava di passare tra due macchine di standard differente. Più o meno quello che succede ancor oggi con i computer.

Nell'ottobre 1981, Dave Smith della Sequential Circuits (SCI) propose all'AES Show una Interfaccia Universale per Sintetizzatori. Molti produttori americani si mostrarono interessati alla proposta e nel giugno 1982 con il coinvolgimento della giapponese Roland si decise che l'interfaccia avrebbe utilizzato una velocità di trasmissione di 31.25 kilobaud, un connettore a 5 pin e che si sarebbe chiamato MIDI.

L'anno stesso con l'entrata nel progetto di Yamaha, Korg e Kawai si definiscono chiaramente le caratteristiche del MIDI, e nel gennaio del 1983 al NAMM viene presentato il primo sintetizzatore equipaggiato con il MIDI: il Prophet 600 della SCI. Subito dopo uscirono il JX3P della Roland e l'ancor oggi irraggiungibile DX7 della Yamaha. Ma la loro presenza non risolse tutti i problemi. Infatti, é importante ricordare che il MIDI non é uno standard ma un protocollo. Non ci sono leggi che regolino la sua implementazione, ma solo dei suggerimenti su cosa dovrebbe figurare in una macchina MIDI. Infatti la prima definizione della versione 1.0 del protocollo avvenne solo nel novembre 1983 e nello stesso anno vennero costituite il Japan MIDI Standard Committee (JMSC) e la MIDI Manifacturers Association (IMA) per facilitare la soluzione dei problemi di compatibilità e per sviluppare il protocollo unitariamente.

Dato che il MIDI era stato all'origine pensato come sistema per comunicare informazioni tra strumenti i suoi progettisti non si erano preoccupati dell'utilizzazione del protocollo su computer. Ma questo non ha certo bloccato le cose. Il primo software MIDI fu presentato nel gennaio 1984 e nello stesso periodo comparvero le prime interfacce per Commodore 64 e Apple II.

Oggi é possibile trovare interfacce ben implementate per qualsiasi computer, mentre la serie ST dell'Atari la monta di serie e Yamaha produce due computer essenzialmente musicali, il CX5 (standard MSX) e il C1 (standard MS-DOS).

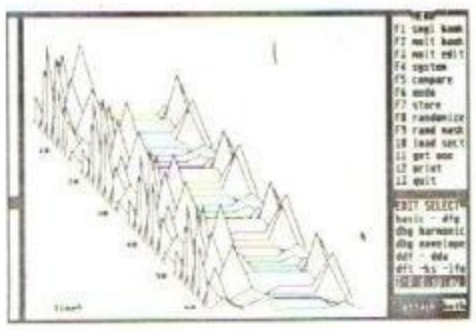
A COSA SERVE?

Dunque abbiamo detto che il MIDI é un protocollo progettato per la comunicazione di microprocessori in sintetizzatori, sequencer, unità ritmiche, processori di segnale (reverberi, delay, ecc) e computer. Più specificamente é un linguaggio seriale tipo TTL, con una velocità di trasmissione di poco meno di 32.000 bit per secondo.

Il MIDI convoglia su sedici diversi canali una quantità incredibile di informazioni che vanno dall'altezza, durata, velocità dinamica, tempo di una nota, ai parametri timbrici dei sintetizzatori, dati di sistema esclusivo (utilizzato dai vari produttori per funzioni specifiche del loro sistema). Inoltre comunica la posizione di ogni nota all'interno della sequenza, i comandi di "start", "stop" e "continue" per sequencer e computer e sincronizza i dati in base al MIDI clock che ha una scansione di 24 passi per quarto di nota.

Oltre che per le periferiche di cui abbiamo già parlato il MIDI viene sempre più spesso utilizzato per pilotare sistemi di luci, consolle di missaggio, effetti, quadri incroci e marchingegni di tutti i tipi, mentre dal punto di vista dei controller ormai oltre alle tastiere e ai computer/sequencer é possibile utilizzare via MIDI chitarre, strumenti a fiato e addirittura la voce.

A questo punto dovrei cominciare a tediarvi con le specifiche e i codici, le implemen
tazioni e le caratteristiche dei sistemi esclusivi, ma se devo dirvi la verità, a meno che non intendiate programmare del software, non ve ne fareste nulla.



QUALI MACCHINE

Un sacco di gente é capace di suonare un motivetto con un dito su una tastiera, o di strimpellare quattro accordi sulla chitarra o ha studiato il flauto dolce alle medie. Qualunque sia il vostro strumento e le vostre capacità esecutive il MIDI vi permette di produrre musica per il vostro divertimento e, si spera, per quello dei vostri amici.

Al livello più basso, con una tastiera come la Casio CZ203S, che ha 100 suoni preprogrammabile e un software di basso costo, potreste ottenere risultati impensabili.

In alternativa potreste utilizzare, al posto della tastiera, una chitarra MIDI (si va dalle 5/600 mila lire della Casio DG20 in su) o un controller a fiato come il DH100, sempre della Casio, che ha l'aspetto di un sassofono di plastica per bambini, con la diteggiatura del flauto dolce e costa circa 300 mila lire (non ho un contratto d'esclusiva con la CGD,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che importa in Italia gli strumenti Casio, ma si dà il caso che siano i più economici sul mercato e per di più funzionano!), ed accedere agli incredibili suoni che i synth possono oggi mettere a disposizione.

Infatti non é obbligatorio comprare una tastiera, ma esistono in commercio dei moduli chiamati "expander" che vengono pilotati con qualsiasi controller MIDI e che risultano più economici per la mancanza di tasti, bottoni e leve varie. Macchine come il TX81Z della Yamaha o l'MT32 della Roland permettono di suonare simultaneamente fino ad otto suoni differenti e con la qualità timbrica

di synth che costano tre o quattro volte di più.

IL CAMPIONAMENTO

Il campionamento é la conversione di suoni reali, naturali in numeri e la susseguente manipolazione di questi numeri che permette di utilizzare i suoni così campionati o digitalizzati con un sequencer o uno strumento MIDI. Ci sono molti campionatori a tastiera o expander sul mercato che hanno prezzi che vanno dalle poche centinaia di mille lire alle centinaia di milioni, e la loro potenzialità musicale è enorme.

In sostanza vi permettono di prendere qualsiasi suono registrabile (quasi sempre si comincia con una pernacchia), e poi di disporlo sulla tastiera o di "mapparlo" nel modo più consono all'utilizzo previsto. Funzionano particolarmente bene con suoni brevi come ad esempio quelli di batteria o percussioni, ma un buon campionatore é in grado di ricreare qualsiasi suono strumentale, oppure di permettervi la più completa sperimentazione prendendo suoni differenti e riassemblandoli, tagliandoli o sovrapponendoli.

SOVRAPPOSIZIONE DI SUONI

Il MIDI vi permette di suonare fino a dieci strumenti contemporaneamente su diversi canali, oppure di far suonare sedici strumenti sullo stesso canale. Questo può sembrare un po' esagerato, ma sovrapponendo due o tre suoni differenti potete produrre dei timbri molto potenti e ricchi soprattutto se i suoni Se avete una tastiera che ha, ad esempio, 100 suoni presettati, con l'aggiunta di un expander a basso costo con 32 suoni, disporrete di 3200 possibili combinazioni di di voci che possono essere suonate simultaneamente (polifonia) per il numero di suoni differenti riproducibili alla volta (multi-timbricità), il numero di permutazioni divensuoni, e cambiando banco di suoni sull'expander le combinazioni si moltiplicano. Se poi l'expander (ad esempio il già citato TX81Z) ha la possibilità di dividere il numeroa astronomico. Con una polifonia di 8 note potrete avere 12.800 doppi suoni (il TX81Z ha 128 timbri); con una polifonia a 4 voci avrete 128 x 128 x 100 possibili triple sovrappotsizioni e, per evitare di fare l'sagerato, evito di calcolare quante sarebbero le possibilità usando una sola voce per timbro (monofonia)!

SOUND EDITING

Una delle ragioni per cui gli strumenti high-tech attuali sono anche economici e perché i tasti usati per programmarli sono fatti in modo tale da poter svolgere diverse funzioni, questo riduce il prezzo, ma rende la programmazione degli strumenti molto difficoltosa soprattutto se il display a cristalli liquidi é particolarmente ridotto.

L'editing a pieno schermo di suoni degli strumenti MIDI é oggi possibile, almeno per le macchine più diffuse, con programmi di costo ragionevole e che spesso permettono di fare cose che normalmente il synth non può fare.

Ad esempio, é possibile prendere due suoni presettati, cioè immodificabili perché contenuti nella ROM della macchina, e "misturarli" fino a produrne un terzo. Il criptico linguaggio dei sintetizzatori diventa man mano più chiaro e comprensibile e si arriva a salvare librerie di suoni su disco, che il programma vi permette di trasferire velocemente nella memoria del sintetizzatore (MIDI Dump). Questi dischi poi possono essere scambiati con altri musicisti o, se i vostri suoni sono particolarmente buoni, venduti.

Sono macchine molto serie, ma possono essere anche molto divertenti.

SEQUENCING

Il "sequencing software" é il modo di definire un word processor musicale, con annesso registratore multitraccia, che vi permette di suonare e manipolare i dati come volete. C'è una vasta gamma di programmi di sequencing a vari livelli di prezzo e di sofisticatezza e uno dei tanti potrebbe essere il cuore del tuo sistema MIDI.

I dati possono essere inseriti in vario modo:

- Registrazione in tempo reale: il sequencer registra le note come le state suonando con il vostro strumento MIDI. Siccome avete registrato dati e non suoni li potete riprodurre con qualsiasi altro strumento e il timbro del suono può essere modificato durante l'esecuzione come preferite e in modi che sarebbero impossibili normalmente. Potete così suonare un motivo con la chitarra MIDI e riprodurlo con la tastiera.
- Registrazione passo a passo: ci sono possibilità diverse a seconda del programma, inserire le note una alla volta con uno strumento, specificando il valore di durata di ogni nota, o creare uno schema grafico inserendo le note su una griglia che ha per assi la posizione e la durata della nota, o direttamente inserendo le note sul pentagramma (e questo é grande per poter copiare qualsiasi brano di cui abbiate lo spartito per poi arrangiarlo o modificarlo).

La cosa più interessante dei sequencer é che potete editare quello che avete suonato e tirare fuori il meglio delle vostre idee musicali, modificando qualsiasi elemento nei modi che preferite. Senza il MIDI l'unico

COMPOSIZIONE

equencer sono degli ottimi strumenti per scrivere canzoni anche per chi non ha mai composto un motivo in vita sua.

Un approccio può essere quello di dare lo start al sequencer e registrare in tempo reale e in tutta tranquillità quello che vi passa per la testa con la tastiera o con il controller MIDI che avete scelto. Poi riascoltate il risultato, tenete quello che vi sembra buono, buttate quello che non vi serve e ricominciate a registrare su un'altra traccia, mentre sentite la prima.

Di solito questa tecnica produce delle solenni porcate, qualche volta delle idee da sviluppare, ma é comunque il miglior modo per capire come funzionano le cose.

La gran parte del software di composizione vi permette di correggere e riaggiustare quello che avete registrato. Alcuni, come il PRO 24 della Steinberg o il Notator della C-Lab per Atari ST, vi consentono di avere la musica nella notazione tradizionale sullo schermo e di

COSA CI POTETE FARE

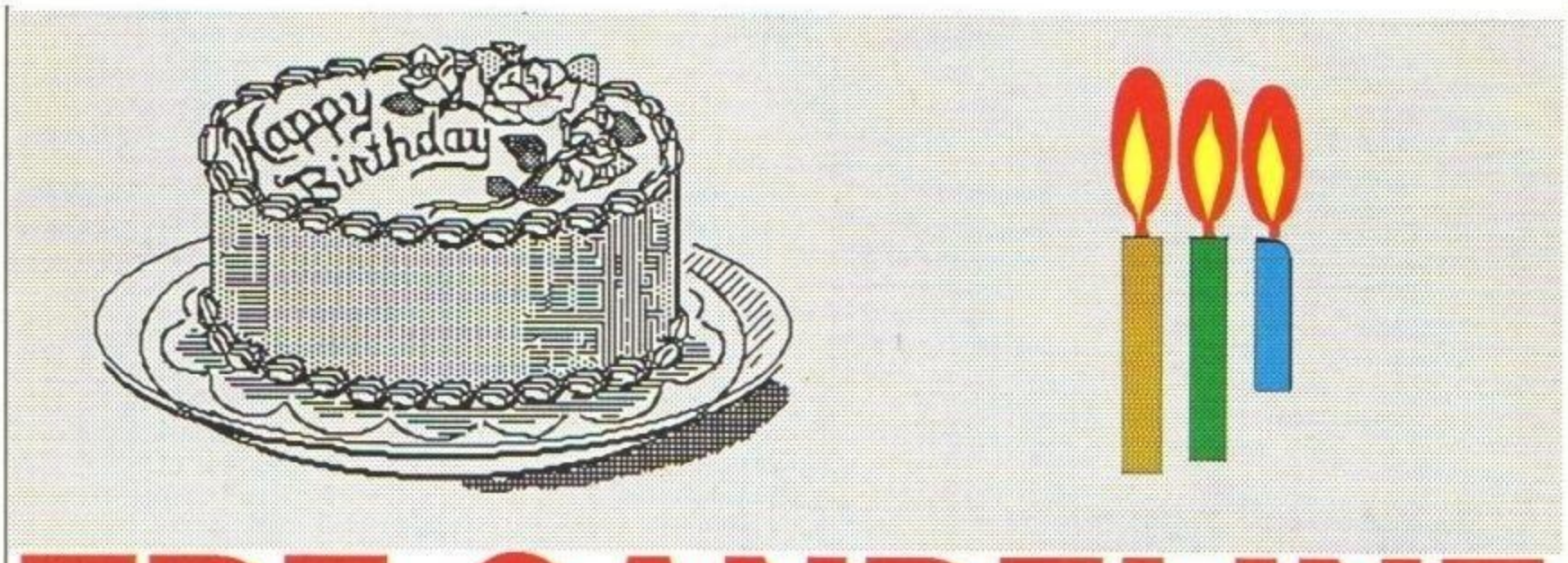
Mi riesce difficile pensare (forse é una deformazione professionale) ad un utilizzo più appagante e divertente per un computer del fare musica, ma nel caso la vostra soddisfazione personale non bastasse, vi propongo un po' di idee di possibili applicazioni.

- Effetti sonori e musiche di scena per rappresentazioni teatrali amatoriali.
- Istruzione: apprendere la musica con il computer é molto divertente ed è impossibile non riuscire a farlo con questi strumenti.
- Basi d'accompagnamento su nastro per cantanti.
- Musica per feste, negozi, ambienti e meeting aziendali.
- Basi di prova per cantanti o strumentisti, in cui le parti da provare vengono escluse dal missaggio.
- Colonne sonore per video casalinghi.
- Demo-tape per cantanti o gruppi.
- Canzoni d'amore per la fidanzata.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



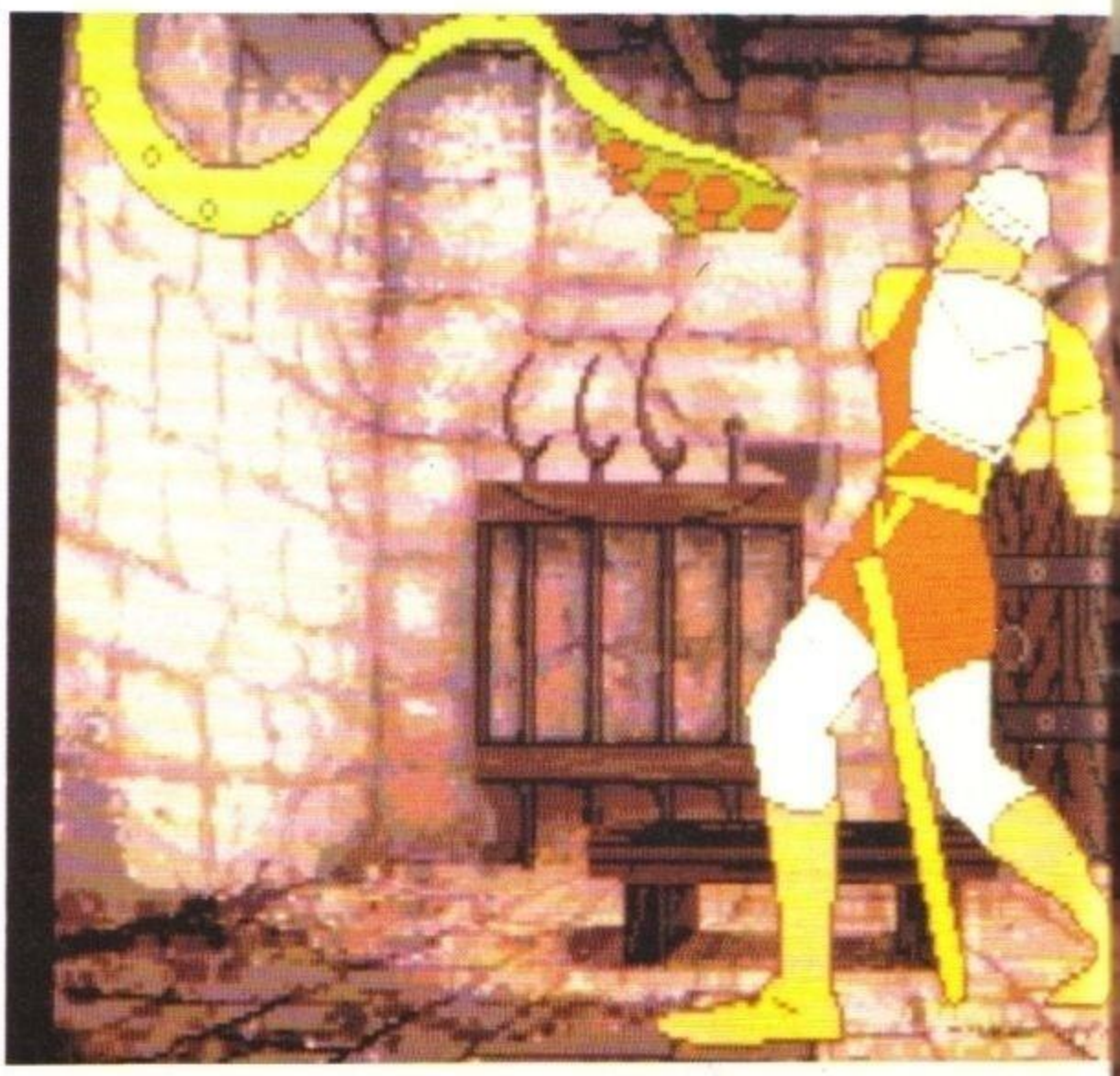
TRE CANDELINE PER L'AMIGA.

L'Amiga è tutt'ora IL computer per chi vuole fare grafica. Inevitabilmente, sarà uno dei computer più citati in questa rubrica. Quindi... Franco Castellano, al suo debutto su Kappa, comincia proprio dall'inizio, raccontandoci vita, morte e miracoli dell'Amiga.

Tre anni fa, in questo periodo, arrivavano furtivamente in Italia i primi Amiga, portati in valigia (grande) da chi tornava da un viaggio di studio o lavoro nella nostra "colonia madre", l'America. Non erano molti, perché erano costosi e pesanti da portare... Non erano pratici, perché avevano un'uscita video NTSC e necessitavano anche di un trasformatore per alimentarli a 220 volt...Non erano affidabili, perché il software pieni di bug si inceppavano continuamente...Ma avevano qualcosa in più degli home e personal computer che allora andavano per la maggiore, e che molto grossolanamente potremo raggruppare in tre famiglie: C64, MS-Dos compatibili e Macintosh.

L'Amiga aveva più memoria, più colori, più suoni ed era parecchio più veloce del C64. Rispetto ai PC compatibili, aveva un processore più evoluto ed un reale multitasking (gestione di processi paralleli), oltre a suono e colore, che i PC allora non avevano o quasi. Per il Macintosh, invece, il discorso era diverso: il Mac era una cosa a parte, un oggetto prezioso e raffinato, quasi snob con quel piccolo monitor monocromatico ad alta risoluzione, non apprezzato dalle masse (la Apple ha quasi rischiato il fallimento, all'inizio), ma insostituibile sulla scrivania di un "art-intellectual-manager".

Il Mac è stato il primo personal con interfaccia utente WIMP, Window-Icon-Mouse-Pointer (Finestre, Icone, Mouse, Puntatore), ed è stato il primo personal con processore MC68000, assieme al Sinclair QL, altra splendida macchina incompresa. Da loro discende Amiga, che qualcuno ha chiamato "Mac a colori"; macchina che è nata per fare tutto senza specializzarsi in nulla, per dare qualcosa in più di ogni altra macchina, ma è stata però costretta ad accettare molti compromessi, soprattutto di affidabilità, per contenere i costi ed uscire in tempo sul mercato.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vediamone meglio le caratteristiche in dettaglio, soffermandoci anche sui difetti: CPU Motorola MC68000, architettura a 32 bit interni e 16 bit esterni, clock 7.14 Mhz;4 chip custom dedicati:

Agnus: gestione animazioni, RAM, DMA, clocks, bit blitter; Denise: gestione grafica, video, sprite;

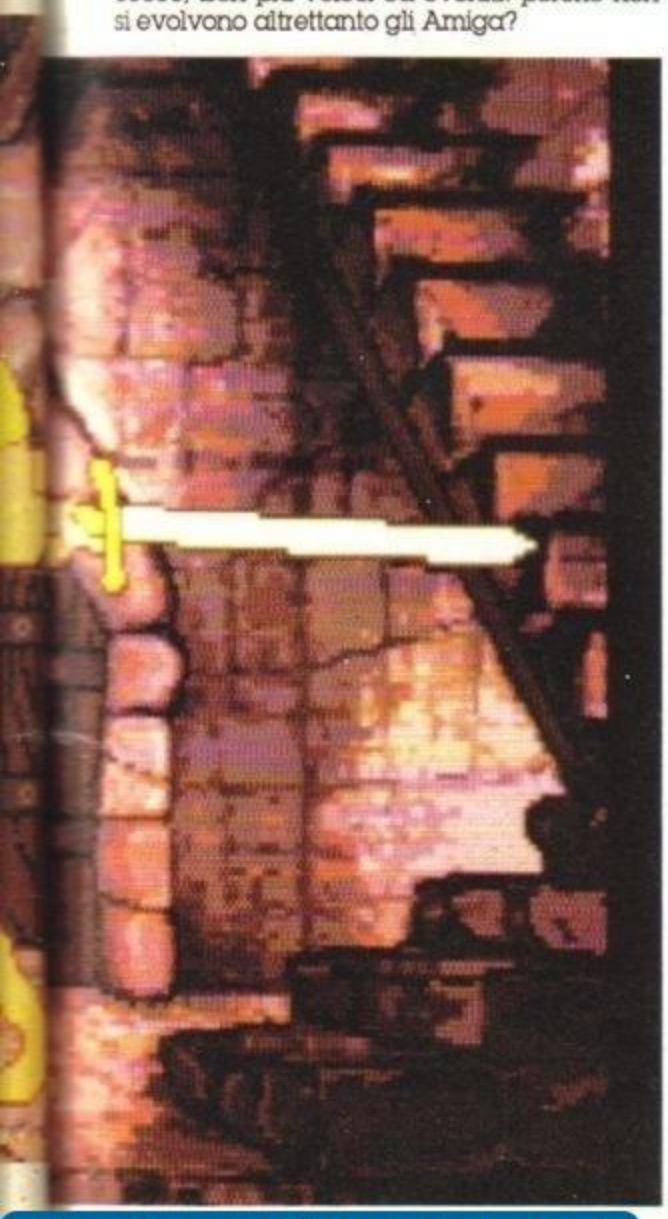
Paula: gestione suoni, porte I/O, disk controller;

Gary: gestione I/O della CPU.

Agnus contiene il Copper, un coprocessore di animazione, e Paula 4 sintetizzatori sonori digitali a 9 ottave in FM ed AM, con 4 convertitori D/A a 8 bit ed uscita stereo, tagliata a 7.5 Khz.

La risoluzione video può arrivare a 320x512 con 4096 colori, ed a 640x512 con 16 colori. Come RAM, dai 256Kb di base nel primo Amiga 1000, siamo arrivati ad 1Mb espandibili a 9 nell'Amiga 2000, con il sistema operativo su ROM da 256Kb; e c'è anche la possibilità di renderlo MS-Dos compatibile via software, con varie limitazioni, o via hardware con l'aggiunta di una scheda con processore 8088 (L.930.000) o 80286 (L.1.765.000), cioè quasi al costo di un computer esterno completo, con l'unico vantaggio di permettere ai due computer interni di interagire in multitasking.

Sono poi cominciati ad arrivare alcuni accessori, iniziando con il Sidecar, sorta di ingombrante PC MS-Dos da attaccare come espansione all'Amiga 1000, le numerose interfacce video, il Frame Buffer NTSC da 16.000.000 di colori, gli hard disk, le schede MIDI e i campionatori, e le schede turbo, che contengono un processore 68020 a 32 bit e 14 Mhz, coprocessore matematico e RAM veloce a 32 bit. Quest'ultimo ci riporta ad un altro problema: dopo il 68000 la Motorola ha già realizzato tre generazioni successive di processori, i 68010, 68020, 68030, ben più veloci ed evoluti: perché non si evolvono altrettanto gli Amiga?



LA STORIA DI AMIGA

Un gruppo di giovani ed entusiasti programmatori fondò la società, con pochissimi soldi e tanto spirito di avventura. Cominciarono a sviluppare il sistema operativo, l'AmigaDOS, e le interfacce-utente su un mini computer Sun. Presero a modello sia l'UNIX che l'MS-Dos, sviluppando un sistema operativo notevolmente complesso ed innovativo, ben superiore alle necessità di un personal computer, e superiore sicuramente alle possibilità dell'hardware a quei tempi!

Quando lo presentarono, in una stanzetta riservata, ad un'importante fiera, per la mancanza di fondi l'hardware non era altro che un rozzissimo prototipo semi-funzionante. Molte parti dell'hardware, del tutto inesistenti, erano emulate di nascosto via software dal fido Sun. I pochissimi addetti ai lavori che ebbero la ventura di assistere alle dimostrazioni rimasero stupefatti, e l'Amiga vendette una parte del pacchetto azionario al miglior offerente, cioè la Commodore, per una notevole cifra che consentì loro di terminare lo sviluppo del sistema.

Iniziò così la joint venture Commodore-Amiga, con compiti divisi da accordi contrattuali. In linea di massima l'Amiga doveva progettare e costruire le macchine e la Commodore distribuirle. Dopo qualche tempo l'Amiga si lamentò per alcune scelte di marketing che non condivideva e decise di vendere le sue azioni alla Commodore.

Questa potrebbe essere la causa dei ritardi nell'evoluzione del sistema operativo, che può considerarsi adulto solo ora, con la nuova release 1.3 quasi in distribuzione, e forse proprio per questo non è ancora arrivata la nuova impressionante macchina, che avrebbe dovuto sostituire il 2000: una risoluzione di 1024x1024 con 16.000.000 di colori contemporanei ed un'incredibile velocità di calcolo, al punto che chi ha visto il prototipo funzionante nell'estate 1987 ha farfugliato allibito di animazioni in ray-tracing con tempi di render nell'ordine di minuti per immagine. Pensate che l'Amiga 2000 con Sculpt-3D impiega anche 20-30 ore per ognuna!

Prestazioni di questo livello sono oggi ottenibili solo con processi di elaborazione paralleli, tipo processori RISC o schede Transputer, ma la cosa più eclatante sarebbe il prezzo di vendita, si parlava, per una configurazione base, di una cifra intorno ai 5.000 dollari per una macchina del livello di un Apollo o di una Personal Iris, cioè di macchine che costano 100-150 milioni di lire!

Per tornare alla realtà di oggi, gli Amiga sono stati venduti in parecchie decine di migliaia di esemplari, grazie soprattutto a DeLuxe Paint di Dan Silva, che è probabilmente il più immediato, intuitivo ed evoluto programma di disegno oggi esistente su questa ed altre categorie di macchine (ne è uscita recentemente una versione anche per PC). Dopo i 50.000 pezzi venduti per Amiga, ne è stata annunciata ora una versione per Mac II. Lo stesso computer con cui è impaginato questo pezzo, che è stato scritto su Amiga e trasmesso via modem.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OLTRE GLI OTTO BIT

	ACORN ARCHIMEDES	APPLE MACINTOSH
GAMMA	I modelli 305 e 310 sono home computer mentre i 410 e 440 sono esclusivamente per utenti professionali.	Il Mac SE è un blocco unico contenente CPU, monitor e drive, mentre il Mac II ha CPU e disk drive separati dal monitor. Entrambi hanno tastiera e mouse separati.
MEMORIA & CHIPS	Il 305 ha 512K di memoria mentre il 310 ha 1Mb, ma entrambi utilizzano come processore centrale il velocissimo chip a 32 bit ARM della Acorn.	Anche se entrambe le macchine hanno 1Mb di memoria l'SE ha un Motorola 68000 mentre il Mac II usa il più veloce 68020 che appartiene comunque alla stessa famiglia.
PREZZO	Il prezzo al pubblico per il 305 è di L.1.797.000 senza monitor; il prezzo con monitor B/N è di L. 1.939.000, mentre con monitor a colori è di 2.368.000. Non esiste ancora un mercato dell'usato.	I prezzi al pubblico sono L.5.000.000 per l'SE e L.7.950.000 per il Mac II/FL (tastiera base senza monitor). I Mac mantengono a lungo il loro valore e quindi i prezzi dell'usato non sono molto economici. E' anche difficile trovarne di nuovi a prezzi scontati:
GRAFICA	La risoluzione di schermo è variabile: il modo tipico è di 320x256 a 256 colori o di 640x256 a 16 colori oppure, con l'aggiunta di un costoso monitor multi-sync, di 640x512 pixel, di nuovo a 16 colori. C'è uno sprite hardware (il cursore), ma con quel velocissimo chip ARM Archimedes è estremamente veloce nella gestione del software.	La risoluzione dello schermo B/N dell'SE è di 512x342 ,mentre il Mac II ha una risoluzione di1027x760 con 16 colori, scelti tra una palette di oltre 16 milioni di colori!
MONITOR	B/N-video composito; colori - RGB + sync; non c'è modulatore TV	Oltre alle unità incorporate (SE) o dedicate (II) ci sono diversi tipi di monitor di produttori indipendenti con schermi da milioni di pixel e cose simili. Come molte cose per il Mac sono tutti cari.
SONORO	L'Archimedes ha di serie un'interfaccia MIDI. Il circuito sonoro incorporato ha 16 canali (su 8 uscite stereo) e una gamma di sei ottave con un altoparlante interno di buona qualità.	Il chip a quattro canali del Mac può produrre degli accettabili rumori - in stereo sul Mac II - ma se vi interessa seriamente la musica dovrete acquistare un'interfaccia MIDI.
DRIVE, MOUSE & JOYSTICK	Il drive incorporato è veloce e silenzioso e funziona con dischi da 3,5" con capacità di 800K. L'Archimedes ha un bel mouse a tre pulsanti, ma non ha alcuna porta per joystick.	Il veloce e affidabile drive incorporato archivia 800K in un disco da 3,5". La tastiera è di ottima qualità e così pure il mouse monopulsante.
SOFTWARE	I giochi disponibili per Archimedes sono piuttosto rari. La Superior e la Grand Slam si sono impegnate a produrre software per la macchina ma per il momento gli unici buoni titoli a disposizione sono Zarch (per il 310) e Conqueror, entrambi consigliati da Kappa, ma non c'è ancora un gioco che sfrutti al massimo le potenzialità di questa macchina. La manciata di pacchetti grafici disponibili dovrebbe rendere felici tutti i possessori di Archimedes . Stanno sviluppandosi anche altre aree di applicazione ma la produzione è ancora limitata.	Non c'è moltissimo software gioco per Mac anche se vi sono molti adventure. C'è un numero immenso di pacchetti grafici e per desktop publishing (molti dei quali monocromatici) e un vasto numero di titoli per uso ufficio. C'è anche moltissimo software MIDI per i musicisti, ma non è per niente economico.
PROSPETTIVE FUTURE	La tendenza educativa dell'Archimede non fa ben sperare per il settore dei giochi - non c'è alcun appoggio da parte di nessuna delle principali case di software - e la mancanza di una porta per il joystick non milgiora le cose. Se la Acorn ridurrà i prezzi assisteremo ad un'esplosione del software grafico, ma fino ad allora le prospettive non sembrano rosee.	Il futuro del Mac è eccellente soprattutto per le applicazioni serie.
GIUDIZIO GLOBALE	L'Archimedes è anni avanti rispetto ai tempi e molto più potente dei suoi concorrenti. Se costasse qualcosa in meno sarebbe una imbattibile macchina-gioco, ma la Acorn non sembra interessata aquesto settore. Al prezzo attuale è un computer per studiosi di scienza dell'informazione e per chi ha soldi da buttar via	Il Mac è una macchina veramente di alta qualità e il prezzo è adeguato alla qualità. Per gli utenti DTP è quasi essenziale, mentre per il resto di noi è un lusso o un giocattolo da Yuppie.
VOTI	GRAFICA 5 SONORO 4 SOFTWARE: Disponibilità 1 Qualità 2 Sviluppo 2	GRAFICA 3 SONORO 4 SOFTWARE: Disponibilità 4 Qualità 5 Sviluppo 4

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI ST	COMMODORE AMIGA	PC IBM E COMPATIBILI
Sia il 520STFM che il 1040STF hanno la tastiera/CPU separata dal drive.	L'A500 è un'unità unica con disk drive incorporato, mentre l'A2000 ha tastiera e CPU separati.	Il PC IBM è l'originale, ma i "clone" costano meno e hanno specifiche quasi identiche. Informatevi personalmente dei vari dettagli.
Il 520STFM ha 512K di memoria mentre il 1040STF ha 1Mb di memoria. Entrambi usano il processore Motorola 68000	L'A500 ha 512K, mentre l'A2000 ha 1Mb di memoria. Entrambi utilizzano come processore il Motorola 68000	Normalmente i PC compatibili hanno 512K o 640K di memoria e utilizzano un processore Intel 8086 o derivati (l'8088 è più lento mentre gli 80286 e 80386 sono più veloci ma più cari).
Il prezzo al pubblico consigliato è di L.600.000 per il 520ST; L.949.000 per il 1040STF. Il mercato dell'usato per l'ST è abbastanza buono anche se la mag-gior parte delle macchine disponibili monta il vecchio drive a singola faccia.	Prezzi al pubblico: l'A500 costa L.950.000, l'A2000 costa L.2.005.000. Il mercato dell'usato è abbastanza buono, soprattutto per l'A500, nonostante i prezzi si siano abbassati. C'è ancora in giro anche il vecchio A1000 ma è lento e ha poca memoria (256K)	I prezzi partono da L., per un mono PC, ma una macchina con 640K, scheda EGA e monitor ad alta qualità costa non meno di L. . C'è un fiorente mercato dell'usato e anche se lo comperate nuovo farete bene a guardarvi attentamente intorno.
Gli utenti con TV o monitor a colori possono usare l'ST in due modi: in media risoluzione (640x200 a 4 colori) e in bassa risoluzione (320x200 a 16 colori), potendo scegliere da una palette di 512 colori. Gli utenti con monitor monocromatico possono lavorare in un solo modo: in alta risoluzione con 640x400 pixel.	Grazie agli sprite e allo scrolling da hardware è facile scrivere giochi, mentre il blitter incorporato accelera le operazioni grafiche su larga scala. Vi sono tre diverse risoluzioni: 320x200 a 16 colori per i giochi, 320x256 a 32 o 4096 colori per la grafica oppure 640x256 a 16 colori per altre applicazioni. La paletta è sempre di 4096.colori	I tre principali standard grafici sono CGA, EGA e Hercules. Nessuno ha sprite e scrolling da hardware. Le risoluzioni del CGA (Colour Graphics Adaptor) sono: 320x200 a 4 colori e 640x200 in B/N. La CGA ha solo due schemi a 4 colori. L'EGA (Enhanced Graphics Adaptor) può funzionare nei due modi CGA più un terzo modo a 640x350 a 16 colori da una palette di 64. Lo standard grafico Hercules è solo monocromatico ma con una risoluzione massima di 720x348.
RGB, mono o modulatore TV incorporato (solo per il 520, il 1040 necessita di un modulatore separato).	Uscita SCART per il monitor 1084 della Commodore (L.575.000, ma potreste trovare offerte speciali computer+monitor). Sono anche disponibili dei modulatori TV non compresi nel prezzo.	Normale standard RGB. Niente uscita TV.
Il chip sonoro interno è scarso, con solo tre canali e nessuna uscita stereo, ma l'interfaccia MIDI incorporata rende l'ST perfetto per tutti i musicisti squattrinati.	Il sonoro incorporato è eccellente con 4 canali su 2 uscite stereo con 9 ottave di estensione e una ragionevole sintesi vocale. Per utilizzare il MIDI dovete aggiungere un'interfaccia.	Il livello del sonoro è scadente e questo è il vero tallone di Achille dei PC come macchina-gioco. Anche la qualità degli altoparlanti è bassa e nonostante siano disponibili interfacce MIDI il PC è inferiore a ST Mac per la musica
Il drive interno archivia 720K su un disco da 3,5" anche se ci sono ancora degli ST in giro che possono gestirne soltanto la metà. Il mouse a due pulsanti si può inserire in una delle due porte (la cui posizione è un po' scomoda), mentre nell'altra si può inserire un joystick.	Il drive incorporato dell'Amiga è rumoroso e lento ma archivia 880K su un disco da 3,5", quindi non è per niente un disastro. Il mouse a due pulsanti occupa una delle due porte disponibili.	Anche se i dischi da 5,25" e 360K sono ancora lo standard corrente stanno diffondendosi i dischi da 3,5" con 720K. Ci sono due standard diversi per i joystick: IBM (che è analogico ed è quello usato per i giochi vecchi o americani) e Amstrad (che usa lo standard dei joystick Atari).
L'ST ha attualmente la miglior biblioteca di software-gioco tra tutti i computer qui elencati. Il software grafico è inferiore a quello dell'Amiga ma sta migliorando velocemente ed i nuovi titoli stanno andando oltre i limiti imposti dall'hardware. La porta MIDI incorporata ha spinto molte società a produrre eccellenti pacchetti musicali. Arriverà anche il software più serio.	Sul fronte dei giochi, l'Amiga sta uscendo dall'ombra dell'ST anche perché ora molti giochi dell'ST escono anche in versione Amiga. Peccato che di solito siano delle semplici conversioni che non tengono conto delle superiorità hardware dell'Amiga. C'è un'ampia gamma di pacchetti grafici, video e di animazione, alcuni dei quali eccellenti. C'è poco software musicale ma l'hardware ha ottime potenzialità.	C'è una vasta base di sofwtare per il PC, ma i giochi all'altezza degli standard attuali sono pochini. La situazione sta però evolvendo rapidamente, anche per quel che riguarda le applicazioni grafiche (specialmente sul fronte EGA). C'è software musicale disponibile (anche se caro) ma è solo nel campo delle applicazioni per ufficio che il PC è veramente competitivo.
Buone, specialmente se si materializzerà l'annunciato calo dei prezzi. L'ST sta avvicinandosi per numero di titoli ai leader del mercato 8-bit, che peraltro supera nettamente in qualità. Deve comunque fare i conti con un mercato italiano pro-Commodore.	Ora che la Commodore ha ridotto i prezzi il futuro sembra piuttosto roseo.	Le prospettive di un boom nei giochi per PC sono buone soprattutto se esce l'annunciato ultra economico clone PC dell'Amstrad.
Un eccellente macchina polivalente. L'ST offre elevata potenza ad un prezzo abbordabile. E' il numero uno per i fan del MIDI, eccellente per i giochi e, col monitor in b/n, è una buona macchina per applicazioni serie.	Anche se le qualità dell'hardware rendono l'Amiga un'ottima macchina per giocare il software in circolazione non è ancora riuscito ad evidenziarne le vere qualità. E' invece d'obbligo per i computer-artisti.	Il PC è una macchina completa e la vera bestia da soma del mondo dei computer, ma se vi interessano solo le applicazioni musicali o i giochi è bene che rivolgiate la vostra attenzione altrove.
GRAFICA 4 SONORO 3 SOFTWARE: Disponibilità 4 Qualità 4 Sviluppo 5	GRAFICA 5 SONORO 5 SOFTWARE: Disponibilità 3 Qualità 4 Sviluppo 5	GRAFICA 4 SONORO 1 SOFTWARE: Disponibilità 5 Qualità 5 Sviluppo 4

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K

Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno I n.1
DICEMBRE 1988
Lire 5000

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Una nuova,
entusiasmante guida
al divertimento elettronico.

Abbonatevi adesso
e per un anno
non ci pensate più!

Ehi!

E' la redazione di Kappa che parla, vorremmo dirvi due o tre cosette, OK?

Crediamo che questa sia la **migliore rivista** italiana di computer giochi. Sì, lo dicono tutti, ma noi vi spieghiamo anche il **perché.**

Innanzitutto ci rivolgiamo a dei **lettori diversi**. A lettori che, come voi, sappiano **discriminare** e non si facciano incantare da qualche faccina colorata... A degli intenditori che sappiano **cosa vogliono** da un giornale.

Volete recensioni serie e **autorevoli**, scritte da persone che sanno **veramente** riconoscere un buon gioco e hanno il coraggio di **dire** quando invece è una boiata.

Volete un **sistema di valutazione** che non lasci dubbi, che dica quale gioco giocherete ancora **tra un anno** e quale finirà presto nella **spazzatura**.

Ma volete **molto di più** che un semplice catalogo di giochi...

Volete **attualità serie** sullo stato dell'arte del divertimento elettronico ... Volete gli strumenti che vi consentano di tramutare il vostro monitor in una **tela elettronica**... Volete le informazioni per trasformare il vostro timido sintetizzatore in un **sofisticato strumento musicale**.

Volete le **notizie**... le **poke** ... i **trucchi**... le **anteprime**... gli **speciali**...le **guide all'acquisto**...

Volete il **massimo** e noi ve lo **diamo** ...

Non esitate. **Abbonatevi**: pagherete **9** numeri e ne riceverete **11**. Non potete farvi scappare un'**occasione del genere**!

Compilate il modulo allegato e speditelo immediatamente.

NB.Per un errore di stampa il prezzo dell'abbonamento sul numero scorso è stato indicato in modo errato. Il prezzo giusto, come la matematica insegna, è L.45000

OFFERTA DI ABBONAMENTO

11 numeri al prezzo di 9. *Non posso farmi scappare un'occasione del genere!*

✈ Mi abbono -a partire dal numero .....

nome ..... cognome .....

via .....

.....

cap.....città.....

firma.....

spedire L. 45.000 a mezzo c/c postale n°50142207 o vaglia o assegno intestato a:
Glenat Italia - Via Ariberto 24 - 20123 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

Benvenuti alle scoppiettanti Pagine Gialle, le pagine più piene di informazioni di qualunque rivista di computer giochi Una guida al software gioco aggiornata a tutte le ultime novità, una guida hardware per invogliarvi a passare ad un nuovo e più potente computer (cominciate a risparmiare) nonché giochi, curiosità e altro ancora. E non appena le vostre lettere sommergeranno la redazione, il Mercatino dei Lettori, pieno di occasioni e opportunità.
I giochi consigliati da Kappa sono tutti di altissima qualità. Crediamo che questi siano i migliori giochi per tutti i sistemi e per tutti i gusti. La lista viene aggiornata mese dopo mese (sempre che ci siano giochi che meritino di essere inclusi). I prezzi sono indicativi.

IL SOFTWARE RACCOMANDATO DA KAPPA

AVVENTURE DINAMICHE

Di solito questi giochi consentono al giocatore di controllare via joystick un personaggio con il quale esplorare un'immensa area di gioco.

AIRBALL

Microdeal I Atari ST L.39000d
Avventura dinamica tridimensionale multi-colore che deve qualcosa allo stile Ultimate ma è anni avanti in termini di precisione grafica e presentazione. Impersonificate la sfera del titolo che deve superare corridoi e stanze pieni di ostacoli di varia natura. Una straordinaria versione di un genere molto diffuso.

DUNGEON MASTER

Microsoft I Atari ST L.49000d
Un'affascinante avventura dinamica + gioco di ruolo che vi pone al comando di quattro personaggi in cerca del Firestaff - il bastone di fuoco. Il gioco si svolge all'interno di un mondo di cunicoli sotterranei. La superba grafica aiuta molto a rendere l'atmosfera del gioco. Un gioco entusiasmante che vi terrà impegnati per molto tempo a venire.

EAGLE'S NEST

Pandora I Amiga L.29000d I Atari ST L.29000d.
Questo è uno dei migliori cloni di Gauntlet in circolazione, specialmente sulle macchine a 16-bit. Il sapore militare dell'avventura dinamica crea una certa atmosfera e se vi piace questo particolare genere di gioco, Eagle's Nest non dovrebbe deludervi.

HEAD OVER HEELS

Ocean I- Spectrum L.18000c I C64 L.18000c L.25000d I Amstrad L.18000c L.25000d I MSX L.18000c I PC IBM L.npd.
L'esplorazione in 3D raggiunge il suo massimo in questo intricato capolavoro. Interpretate due personaggi - Head e Heels - alla ricerca delle corone che libereranno la galassia. Gli enigmi possono farsi piuttosto difficili e spesso dovrete separare Head e Heels per sfruttare le loro diverse capacità. Le 300 locazioni del gioco sono disegnate ingegnosamente e l'animazione è sempre eccellente. Un vero classico.

MAGIC KNIGHT TRILOGY

Mastertronic I *Knight tyme* - Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c- *Spellbound* I Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c I *Stormbringer* - Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c
Questa trilogia è una serie di avventure dinamiche comandate da menù che offrono, oltre al solito correre e saltare, un complicato sistema di interazione tra i personaggi. In Spellbound dovete salvare il Mago Gimball dal terribile Castello di Karn; in Knight Tyme, venite catapultati nel 25 secolo e dovete, entro un tempo limite, trovare la via per ritornare nella vostra epoca, mentre in Stormbringer, l'ultima parte della trilogia, il cavaliere magico è stato diviso in due parti: una buona e una cattiva. Non potete uccidere voi stessi quindi l'unica soluzione è quella di fondere le due metà. Ma come? Tanta azione, molto ragionamento e una bella grafica fanno di questi tre giochi dei vincitori.

GIOCHI DI STRATEGIA

O giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

BALANCE OF POWER

Mindscape/Mirrorsoft I Amiga L.49000d-Atari ST L.49000d I IBM PC L.49000d I Mac L.69000d
Il definitivo gioco di strategia per chi ha un 16-bit. Il giocatore impersonifica una superpotenza mentre il computer o un altro giocatore impersonifica l'altra. A questo punto si tratta di farsi degli amici e influenzare gli altri popoli su scala mondiale. Si può raggiungere lo scopo in molti modi, tra cui rifornire di armi e finanziamenti le fazioni radicali nella speranza che detronizzino un governo che non aderisce al sogno americano o russo (a seconda della parte della barricata in cui vi trovate). E' complesso, coinvolgente e da non giocare in partite da dieci minuti alla volta. E' roba che scotta e che vi proietta nel deviante mondo della geopolitica.

CARRIER COMMAND

Rainbird I Atari ST L.49000d I Amiga L.49000d
Un magnifico gioco di strategia insaporito da un'ottima azione in stile arcade. Come comandante della portaerei Epsilon dovete difendere un arcipelago dalle forze d'invasione nemiche guidate dalla portaerei Omega. Una grafica eccellente unita a una stupenda azione di gioco rendono Carrier Command entusiasmante e divertente.

UMS

Rainbird I Atari ST L.49000d I PC IBM L.49000d I Macintosh L.59000d I- Amiga L.49000d.
L'Universal Military Simulation della Rainbird permette di simulare un conflitto tra due eserciti su un terreno definibile dall'utente che può essere visto in tre dimensioni da una qualunque delle otto direzioni cardinali. Il programma rappresenta una nuova era nei wargame su computer. Ora è disponibile la versione su STe Amiga, le altre seguiranno tra breve.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULAZIONE

In questi giochi siete voi al comando. Sia che pilotiate un elicottero o un aereo o guidiate un bob sono giochi che possono diventare molto coinvolgenti.

BOBSLEIGH
Digital Integration - Spectrum L.18000c - Amstrad L.18000c L.25000d
Bobsleigh è un gioco emozionante. La strategia aggiunge un'ulteriore dimensione a questa simulazione altamente competente e irresistibile. Siete capaci di qualificarvi nelle prime tre posizioni alla fine della stagione? Sfortunatamente la versione per C64 è scadente in confronto a quelle per Spectrum e Amstrad e non è quindi raccomandata.

CHUCK YEAGER'S AFT
lectronic Arts I C64 L.18000c L.25000d I PC L.29000d
L'addestratore di volo di Chuck Yeager fa fare un passo avanti al genere dei simulatori di volo con l'inclusione di un'opzione di addestramento. Chuck guida il principiante attraverso manovre difficili come i loop e i rollii. Viste le così tante possibilità racchiuse in un unico gioco ci vorranno molte ore di divertimento istruttivo per padroneggiare tutte le opzioni di volo.

FLIGHT SIMULATOR II
Sub-Logic I Atari ST L.99000d I Amiga L.99000d I PC IBM L.99000d
Il venerabile progenitore di tutti i simulatori di volo. Flight Simulator II è il metro di paragone con cui giudicare tutti gli altri. Se avete le macchine per farlo girare è un acquisto essenziale.

INTERCEPTOR
Electronic Arts I Amiga L.45000d
Una simulazione di F-18 che unisce una grafica solida in 3D ad un evocativo sonoro e a una interessante varietà di missioni: di grande effetto e estremamente giocabile.

LEADERBOARD
Acces/USGold I Spectrum L.18000 I C64 L.18000c L.25000d IAmstrad L.18000c L.25000d I Atari ST L.29000d
Se nella vostra collezione vi basta una sola simulazione di golf comperate Leaderboard. E' di gran lunga superiore a qualsiasi altro titolo per giocabilità e realismo: è accattivante, ha una grafica incantevole e alcuni percorsi veramente difficili. Dopo aver imparato bene i percorsi del gioco originale potete affrontare Tournement Leaderboard e World Class Leaderboard che si basano su percorsi reali quali il Gauntlet Country Club.

GIOCHI DI CERVELLO

Siete stufi di sparatorie senza senso? Volete un gioco che vi offra un avversario alla vostra altezza? Questa è la sezione che fa per voi.

CHESS MASTER 2000
Electronic Arts I C64 L.18000c L.29500d I Amiga L.29500d I-Atari ST L.29500d I IBM PC L.29500d
Il miglior gioco di scacchi per Amiga, con grafica eccellente, punto di vista bi o tridimensionale, 12 livelli di difficoltà e tutte le opzioni di gioco che potreste desiderare più alcune eccezionali sintesi vocali.
Un gioco che metterà alla prova gli aspiranti Karpov.

COLOSSUS CHESS 4
CDS I Spectrum L.18000c I C64 L.18000c L.29000d I Amstrad L.18000c L.25000d
La miglior scommessa per i possessori di macchine a 8 bit. Punto di vista bi o tridimensionale, parecchi livelli di difficoltà e una miriade di opzioni che vi consentono di giocare, guardare, trovare la strategia giusta contro un buon avversario elettronico che non disdegna arrocchi e scacco alla Regina.

BATTLE CHESS
Eletronic Arts -Amiga L.49000c -
Un gioco degli scacchi potente e spettacolare con animaioni ed effetti sonori moa fiato. Gli amanti degli scacchi potranno confrontarsi con le 30000 mosse contenute sul disco. Possibilità di giocare via modem.

INFOGRAMES' BRIDGE
Infogrames I Amstrad I Msx
Graficamente è la più bella simulazione di bridge, con grandi carte da gioco disegnate sullo sfondo di un appropriato "tavolo verde". Il gioco è buono (soprattutto per un computer che dopo tutto è un po' corto di immaginazione e intuito) e dispone di un'ampia gamma di opzioni e di dichiarazioni che potete inserire o no a seconda del vostro stile di gioco.

PUZZLE

Se state cercando un gioco impegnativo ma che non vi faccia fumare troppo il cervello, cercate tra i puzzle games o giochi enigma: fanno proprio al caso vostro.

BOULDERDASH
Prism Leisure Corporation I Spectrum L.7500c I C64 L.7500c I Amstrad L.7500c
Un gioco che ha tutto: immediatamente avvincente, longevità garantita, eccitamento frenetico mano a mano che l'orologio scandisce il tempo e degli incastri veramente intriganti. Dovete collezionare i gioielli nascosti nelle caverne, scavando terra e spostando massi che possono cadervi in testa, causandovi non pochi danni, mentre i gioielli sono spesso nascosti dietro muri apparentemente impenetrabili. Complicato ma molto divertente, Boulderdash è un classico che non potete rischiare di perdere anche nella sua nuova versione economica.

DEFLEKTOR
Gremlin/Vortex I Spectrum L.12000c I C64 L.12000c L.15000d I Atari ST L.29000d
Le leggi ottiche sono alla base del gioco: il giocatore deve collegare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve distruggere un certo numero di cellule che si trovano anch'esse sullo schermo. Se volete raggiungere la meta dovete imparare a usare bene gli specchi, i conduttori in fibra ottica e i blocchi polarizzatori e riflettenti. Ripulito il primo schermo ne avrete ancora 59 da percorrere. Affascinante e terribilmente attraente.

NEBULUS
Hewson I C64 L12000c L.15000d - Spectrum L18000c I Amiga L25000d I Atari ST L.29090d
Guidate Pogo sulla cima di otto torri usando la spirale di piattaforme, ascensori e pedane che costituiscono la strada. É un gioco estremamente originale che centra il giusto equilibrio tra frustrazione e irresistibilità, al quale bisogna aggiungere lo scorrimento rotatorio che lo rende anche un bel gioco da vedere.

SENTINEL
Firebird I Spectrum L.18000c I C64 L.18000c L.25000d I Amstrad L.18000c L.25000d I Atari ST L.39000d I Amiga L.39000d
Gioco di strategia bizzarro e irresistibile che si svolge sulla superficie quadrettata del pianeta dominato dalla Sentinella. Fondamentalmente dovete assorbire energia prima che la Sentinella assorba la vostra. Mente pronta e mano lesta sono entrambi necessari per risolvere questo originale e vastissimo (10000 paesaggi possibili) gioco.

TETRIS
Mirrorsoft I Spectrum L.18000c I C64 l.18000c L.25000d I Amstrad L.18000c L.39000d I Amiga L.39000d I IBM L.39000d
Questo puzzle russo trasforma l'arida pratica dell'incastro geometrico in un cult game. Una serie di forme geometriche scendono, una alla volta, lungo l'area di gioco rettangolare. Lasciate a loro stesse, si ammonticchiano una sull'altra fino a raggiungere la cima dello schermo ma voi dovete guidarle nella discesa in modo da incastrarle una nell'altra per evitare che arrivino in cima e il gioco finisca. Le diverse versioni sono molto variabili nella resa dell'aspetto arcade ma la semplicità dell'idea vale una partita indipendentemente dal sistema di cui disponete.

THINK!
Firebird I Spectrum L.7500c I C64 L7500c I Amstrad L.7500c
Pubblicato come gioco a prezzo pieno dalla Ariolasoft, è ora disponibile come gioco economico dalla Firebird. È un gioco terribilmente irresistibile giocato su una griglia 6x6, da uno o due giocatori, nel quale dovete collegare quattro segnapunti orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente. Un puzzle coinvolgente che incorpora molte funzioni addizionali e diversi livelli d'abilità.

XOR
Logotron ISpectrum L18000c I Amstrad L18000c
Un gioco di labirinto estremamente complesso nel quale il giocatore controlla due scudi e deve raccogliere delle maschere attraverso 15 labirinti, che aumentano man mano di complessità. Nei livelli successivi ci sono pesci e galline che non aspettano altro di cadervi addosso e porre termine al gioco. Più avanti ancora i pesci e le galline sono l'ultimo dei vostri problemi: altri oggetti come bombe, trasportatori e bambole vi daranno ulteriori grattacapi. Scorrimento fluido e grafica semplice. Un gioco che richiede pianificazione per essere portato a termine.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI D'AZIONE

Sono compresi le conversioni da coin-op. In questa sezione giochi ad alto divertimento e ad alto impegno.

ARKANOID
Imagine - Spectrum L18000c I C64 L12000 c L15000 d I Amstrad L18000c I I Atari ST L39000 d I MSX L18000 c I IBM PC L39000d
E' la conversione del gioco da bar Arkanoid, a sua volta la miglior versione del classico Breakout. Il concetto è semplice: il giocatore controlla una bacchetta alla base dello schermo che si muove a destra e a sinistra. L'obiettivo è di tenere in gioco una pallina facendola rimbalzare con la bacchetta in modo che vada a distruggere i vari muri di mattoni che si trovano in alto allo schermo. Eliminati tutti i mattoni proseguite in uno dei 33 schermi successivi. Altri ingegnosi elementi contribuiscono a rendere il gioco molto accattivante.

BOUNDER
Gremlin Graphics I Spectrum L18000c I C64 L12000c L15000d I Amstrad L18000c
Un grande gioco di "rimbalzo", per di più veramente irresistibile Controllate una palla che rimbalza da una piattaforma all'altra, sopra il paesaggio a scorrimento verticale. Atterrate sui quadrati segnati e potete saltare più in alto o guadagnare un bonus misterioso. Finite in un buco o colpite uno dei tanti cattivi del gioco e perdete una vita. Sezioni di rimbalzo bonus alla fine di ciascun livello contribuiscono a variare il ritmo. Brillante, graficamente arguto, musicalmente ottimo - ed è anche giocabilissimo.

BUBBLE BOBBLE
Firebird I Spectrum L.18000 c I C64 L. 18000c L.25000 d
L'essenza di questa conversione da coin-op per due giocatori è la giocabilità. I due giocatori vestono i panni di dinosauri sputa-bolle che si muovono attraverso 100 schermi di labirinti e piattaforme che vanno ripuliti dai cattivi. Per farlo, li incapsulano dentro a una bolla in modo che si trasformino in succulenti frutti. Negli schermi più avanzati vi aspettano maggiore capacità di fuoco e vari bonus. E' molto divertente anche se un po' infantile. Si può anche giocare da soli contro il computer.

BUGGY BOY
Elite I C64 L12000c L15000d I Amstrad L18000 I Amiga L29000d I Atari St L29000d
Un gioco di guida senza sosta che terrà impegnati a lungo anche i più fanatici appassionati di Out Run. Raccogliete i bonus di tempo per cercare di completare i cinque tortuosi percorsi. Immediatamente giocabile e altamente irresistibile. Buggy Boy dovrebbe figurare nella giocoteca del vero appassionato di giochi di guida.

EXOLON
Hewson/USGold I Spectrum L18000c I C64 L.18000c L.25000d I Amstrad L.18000c
E' uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale, graficamente superbo, nel quale dovete correre, schivare e saltare ostacoli sulla superficie di un pianeta, cercando di eliminare le difese aliene. Per eliminare gli avversari avete a disposizione un cannone e un lancia missili, ma se le cose si mettono male potete usare un exoskeleton che vi fornisce una maggior protezione e una incredibile potenza di fuoco.

OIDS
Mirrorsoft - Atari ST L49000d
Un magnifico sparatutto in stile Thrust. Gli Oids contano su di voi per essere salvati, ma i Biocretes non vi permetteranno di farlo senza spararvi addosso missili, razzi e una quantità di altre armi. Incluso nel programma c'è la possibilità di editare il gioco creandovi dei vostri planetoidi: eccezionale.

SUMMER GAMES
Epyx/USGold I C64 L.18000c L.25000d I IBM PC L.29000d
Le simulazioni sportive della Epix sono di altissima qualità ma nessuna è riuscita a catturare la giocabilità e lo stile dell'originale, Summer Games, e del suo immediato successore, Summer Games 2. Da uno a sei giocatori possono prendere parte alle gare di salto in alto, ginnastica, tuffi dal trampolino, tiro al piattello, nuoto, salto con l'asta, e altri ancora, sullo sfondo di un'ottima rappresentazione grafica e di un'animazione fluida. Il controllo del proprio atleta può essere difficile e quindi si consiglia un certo allenamento.

SUPER SPRINT
Electric Dreams I C64 L18000c L25000d I Amstrad L18000c I Spectrum L18000c I Atari ST L39000d
Una delle migliori conversioni da coin op attualmente disponibili. Fino a tre giocatori possono partecipare contemporaneamente: l'azione è veloce e frenetica e vi ci vorrà un'auto messa a punto alla perfezione per completare alcuni dei circuiti più tortuosi che appaiono più avanti nel gioco.

THRUST
Firebird I Spectrum L5000c I C64 L5000cl Amstrad L5000c
Dei comandi terribilmente sensibili e una struttura di gioco basata su veri principi fisici rendono questo gioco economico un acquisto indispensabile. Volando per le caverne di un pianeta in mano ai nemici, dovete raccogliere carburante e distruggere le torrette nemiche senza andare a schiantarvi contro le pareti del tunnel. Già così è abbastanza difficile, in più quando fate il viaggio di ritorno dovete portarvi un grosso peso attaccato all'astronave Molto tosto, impossibile metterlo giù.

ZARCK/VIRUS
Superior Software I Archimedes L.49000d Firebird I Amiga L.49000d I Atari ST L.49000d
Oggi come oggi è il gioco a cui idealmente Kappa dà il massimo del punteggio. Un solido spara-e-fuggi tridimensionale con una tale perfezione grafica e un'azione di gioco mozzafiato che è subito diventato un classico. Sono appena arrivate le versioni a 16 bit e sono belle come quelle a 32. Resta da vedere se le versioni per gli 8 bit otterranno gli stessi punteggi.
DARK SIDE

SPECIALI

n questa sezione ci sono i lavori originali altrimenti non classificabili

Incentive I C64 L.18000c L.25000d I Spectrum L.18000c I Amstrad L.25000c L.29000d
Il seguito di Driller (vedi sotto): è altrettanto giocabile, altrettanto entusiasmante e altrettanto coinvolgente.

DRILLER
Incentive I C64 L.18000c L.25000d I Spectrum L.18000c I Amstrad L.25000c L.29000d I IBM PC L.49000d
Questo capolavoro delle avventure e delle esplorazioni tridimensionali ha richiesto un anno di lavoro ma valeva la pena aspettare. Sono riusciti a stipare un intero mondo nei computer a 8 bit dando al giocatore la sensazione di trovarcisi in mezzo. É un gioco audacemente originale e molto giocabile. Una pietra miliare del divertimento elettronico.

ELITE
Firebird I Spectrum L.18000c I C64 L.18000c L.25000d I Amstrad L.18000c L.25000d I Atari ST L.45000 I BBC L.18000c L.25000d
Tutt'ora il miglior gioco di commercio spaziale, Elite ha stabilito per le altre software house lo standard da seguire. Uno dei primi giochi spaziali ad utilizzare la grafica vettoriale, è un gioco di guerra e commercio che si svolge in varie galassie e ha un'ampissima varietà di azione di gioco. Potete commerciare legalmente in modo (relativamente) sicuro o darvi alla pirateria negli angoli più pericolosi della galassia con la stiva piena di merci di contrabbando.

TAU CETI/ ACCADEMY
CRL I Spectrum L.18000c I C64 L.18000c L.25000d I Amstrad L.18000c I Atari ST L.39000d I Amiga L.39000d
Entrambi a metà tra un un simulatore di volo e uno spara-e-fuggi, incredibilmente fluidi e ben assemblati. L'attenzione ai dettagli è straordinaria. Siete degli aviatori cadetti impegnati in missioni impossibili In Academy potete anche disegnarvi da voi il vostro velivolo.
BEYOND ZORK

ADVENTURE

I giochi di avventura richiedono al giocatore di dare dei comandi testuali per ricevere risposte testuali. Ci sono molte sotto-categorie in cui i comandi sono dati tramite icone o simboli grafici.

Infocom/Activision
Il tentativo della Infocom di entrare nel mercato dei giochi di ruolo è un vero successo. Dovete localizzare il favoloso Coconut of Quendor in un gioco che combina lo spirito e l'ingenuità di una delle più originali software house del mondo con lo stato dell'arte del parser e dell'azione di gioco. E' solo testuale ma ci sono alcune facilitazioni grafiche su schermo per disegnare la mappa del gioco.

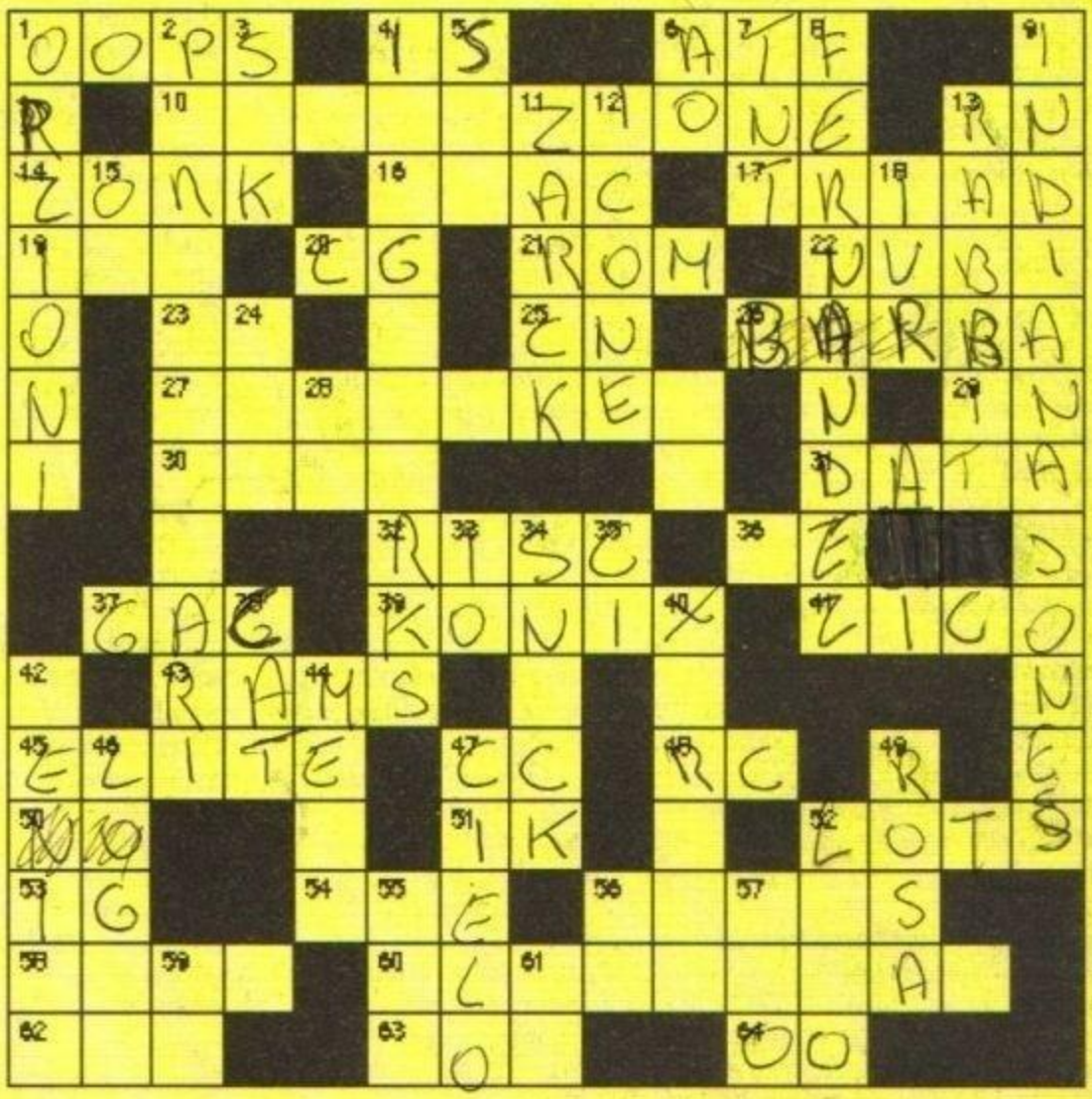
THE BARD'S TALE
Electronic Arts I C64 L.25000d I Amiga L.29500d I Atari ST L.29500d I IBM PC L.29500d
Create un gruppo di sei avventurieri e inoltratevi nella città di Skara Brae in cerca di tesori, scontri e fama. Durante il gioco il vostro personaggio cresce in esperienza e aumenta altresì il vostro compito: non sperate di finirlo in uno o due mesi.

GUILD OF THIEVES
Rainbird/Magnetic Scrolls
La più giovane software house di adventure inglese ha prodotto una classica e tradizionale caccia al tesoro con una grafica d'eccezione e alcuni difficili indovinelli. Un parser potente aiuta a creare un mondo fantastico convincente, pieno di umorismo e fantasia.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRUCIKAPPA



ORIZZONTALI

1. Comando per quando si sbaglia (negli adventure).
4. Gli estremi di Infogrames.
6. Simulatore di volo/combattimento della Digital Integration.
10. Quando è bella è fluida.
13. Simbolo del Radon
14. Il primo adventure della Infocom.
16. Atic ____, gioco della Ultimate.
17. Una recente compilation della Mirrorsoft.
19. Funzione Basic che riporta la parte intera di un numero.
20. Computer Games.
21. Memoria di sola lettura.
22. Wonder Boy le usa come trampolino.
23. Iowa (abbreviazione)
25. Cuneo.
26. I giochi noiosi ve la fanno venire.
27. Uno dei programmatori di Bombuzal.
29. Sta per pollice.
30. Il nome del Prof. Barnstorff di Rocket Ranger.
31. Istruzione Basic di assegnamento variabili.
32. La tecnologia a istruzioni ridotte dell'Archimedes.
36. Sigla di un modello Macintosh.
37. Programma per la creazione di adventure.
39. La casa produttrice del joystick Speedking.
41. Un calciatore brasiliano che ha giocato in Italia.
43. Squadra di football americano di Los Angeles.
45. Uno dei più bei giochi di commercio spaziale.
47. Centimetri Cubici.
48. Reggio Calabria.
50. La risposta alternativa a yes.
51. International Karate.
52. Acronimo di un gioco Sega recensito in questo numero.
53. International Golf.
54. La rivista inglese di cui Kappa pubblica parte dei testi.
56. Sistema operativo del PC.
58. Casa giapponese produttrice di computer MSX.
60. Il boss della Amstrad.
62. Fine in inglese.
63. La sua vendetta è il seguito di Arkanoid.
64. In testa e in coda all'Olimpo.

VERTICALI

1. Possibilità di scelta.
2. Se sono curati è un gioco ben fatto.
3. Casa giapponese di coin-op.
4. La casa di software di Speedball.
5. Abbreviazione di satellite.
6. Aosta.
7. La rubrica di trucchi e tattiche di Kappa.
8. É il dittatore della Repubblica Democratica di El Diablo.
9. L'eroe dei film di Spielberg.
11. É conosciuto anche col nome di Virus.
12. La I di WIMP.
13. Il cognome del coniglio Roger.
15. Acceso.
18. Un collaboratore di Kappa.
24. Amore, Rovina e Tradimento.
28. La metà... di otto.
33. Input/Output.
34. Spuntino.
35. Circuiti Integrati.
38. Bad ____della Go!/Rainbow Arts
40. Il programma di DTP con cui è realizzata Kappa.
42. Un chip proprietario dell'Amiga.
44 1000K di memoria.
46. La parola che appare all'inizio di Hacker.
47. Quando il tempo è bello è azzurro.
49. Il colore di una famosa pantera.
52. Un linguaggio di programmazione.
55. Sta insieme al CAM.
56. Mantova.
57. Una coppia canora.
59. Prezzo non disponibile.
61. Esprime meraviglia e sollievo.

DIECI FRASI TIPICHE DEI RECENSORI

Per coloro che hanno qualche problema a leggere tra le righe nelle recensioni dei giochi, abbiamo preparato una lista di dieci frasi tipiche dei recensori. Naturalmente, non stiamo parlando dei nostri recensori.

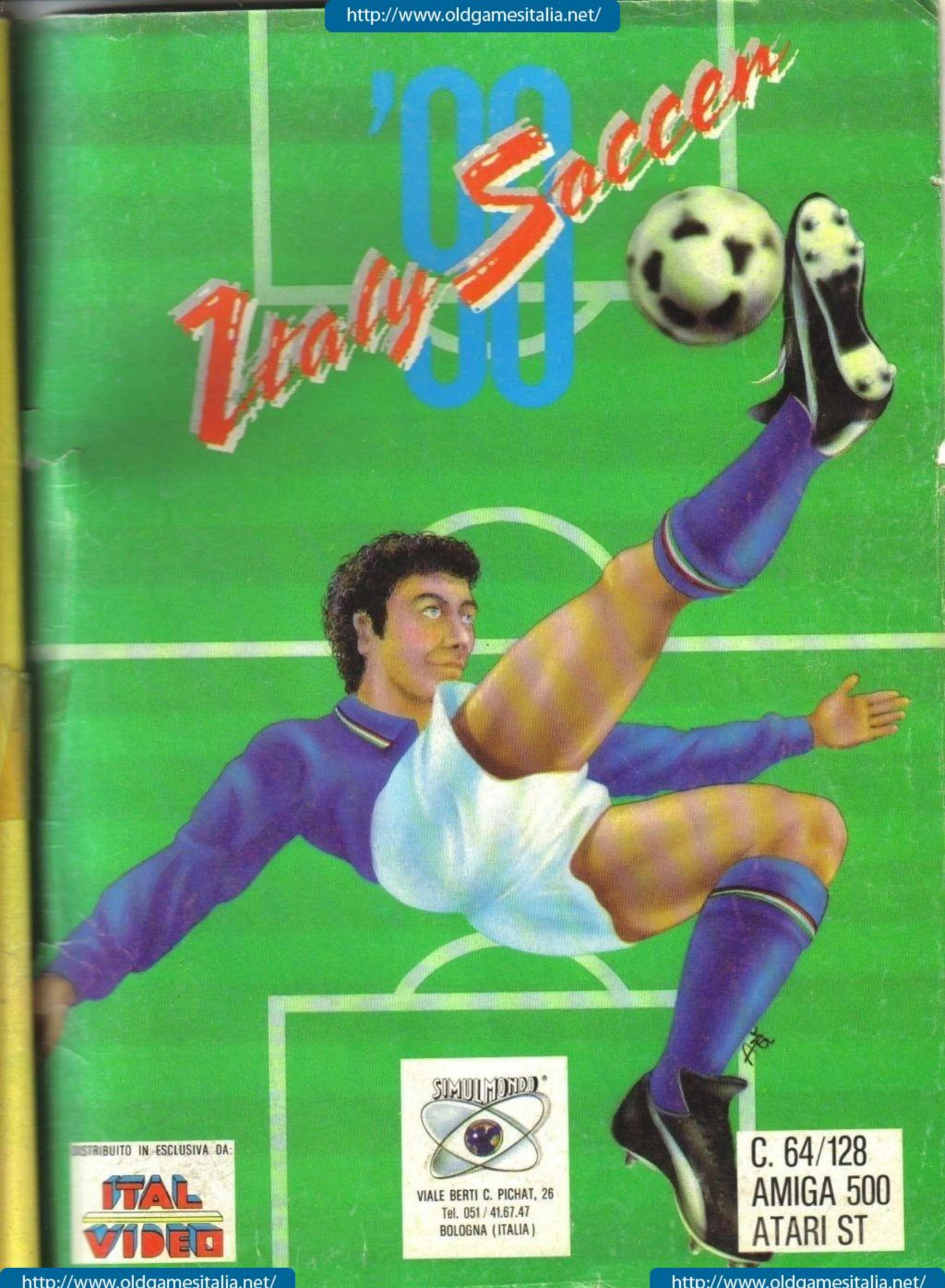
1. Non vi rovinerò il gioco raccontandovi come va a finire (non sono riuscito a superare il primo livello).
2. Piacerà agli appassionati del genere (A tutti e tre)
3. Buona per coloro a cui piacciono questo genere di cose (A me no).
4. Molto evocativo (Non ho la minima idea di cosa fare ma la grafica e il suono sono belli).
5. Provatelo prima di comprarlo (E' una schifezza).
6. Vale il suo prezzo (E' una schifezza a buon prezzo).
7. I comandi sono un po' strani (Continuavo a morire).
8. La rilevazione delle collisioni è un po' difettosa (Continuavo a morire).
9. L'astronave è posizionata in una pessima posizione di partenza dopo la perdita di una vita (Continuavo a morire).
10. Troppo facile da finire (A parte me,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

'90 Italy Soccer



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

ITAL VIDEO

SIMULMONDO®

VIALE BERTI C. PICHAT, 26
Tel. 051 / 41.67.47
BOLOGNA (ITALIA)

C. 64/128
AMIGA 500
ATARI ST

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE ULTIMATE DEVASTATION MACHINE

LED STORM

LAZER ENHANCED DESTRUCTION

AMIGA
AMSTRAD CPC

CAPCOM

CBM 64/128 ATARI ST
SPECTRUM 48/128K

GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY

La corsa su strada dell'anno. LED STORM ti mette ai comandi di un potente veicolo futuristico per ben 9 veloci e spericolate fasi, ognuna delle quali è piena di ostacoli fatti apposta per bloccarti. Stai attento alle rampe, alle barche speronanti, alle macchine tirapugni, alle rane pazze, ai ponti crollati, ai burroni scoscesi e a tanti altri pericoli, mentre scateni un L.E.D. STORM. Provare per credere; questo è il gioco di una vita!

©1988 CAPCOM CO. LTD. Manufactured under licence from Capcom Co. Ltd., Japan. LED Storm™ and CAPCOM™ are
Licensed by GO! Media Holdings Ltd., a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/